电软320完结号特刊



历时四年的期盼，DR电子版全集终于问世了，感谢所有参与和帮助的人们！谢谢你们！

（转）论文·任天堂在中国摸爬滚打20年的光辉岁月

只看楼主 收藏 回复

xjdhqq mother 10

只是一篇老文了，估计有很多吧友已经在别的吧看到过，但还是忍不住再转一次，毕竟这里是电软

分享(0)

举报 | 1楼 2014-01-21 00:35 回复

---

xjdhqq mother 10

1994年，任天堂在香港找玩具商"万信"代理任天堂产品。
2002年，任天堂在大陆踢开万信，设立神游共同发售任天堂产品。
2013年，也就是今天，任天堂在中国举步维艰。

大约每十年，任天堂在中国的旅行都会遭遇一个大坎坷。风风雨雨20年，任天堂是怎样在中国这个"游戏界公认的恶劣市场"战至今日的呢？

---

xjdhqq mother 10

首先，先要认识一下一些代理商的名字。他们是神游、任天堂（香港），任天堂溥天，万信，博优。

他们都是任天堂在华语地区的代理商，肩负着将任天堂的产品带给中国玩家的历史使命。

但实际上，他们可以分为两类，也就是代理商和发行商。前者可以理解为汉化组，后者可以理解为发布组。

其实呢，这样说也不是很准确，这两者最合适的说法应该是：子公司和代理商。"汉化组"其实就是任天堂的子公司，有的是全资子公司，有的是合资子公司，但本质都是任天堂。代理商呢，只是负责营销和发售、铺货等任务的合作公司，他们对于运营策略、汉化游戏之类基本不参与，只负责发售而已。

按照这个理论，这些"代理商"应该分为：

子公司：神游科技，任天堂（香港），任天堂溥天。
代理商：神游科技，万信，博优。

这其中，在子公司的层面，神游科技负责大陆部分N64\NDS\GBA\3DS的游戏制作。

而任天堂（香港）和任天堂溥天，都是从Wii开始才有了"汉化"层面的业务，而且其Wii时代的汉化几乎都是由神游代工的。台湾和香港在3DS时代才有了独立的本土化项目，脱离了神游的辅助。在这里边，香港和台湾的状况也是不同。实际上香港是傀儡，实际的工作都是台湾溥天在进行，其产品被香港代理后再流入内地，所以我们更习惯叫他"港版"，其实是台版（区域代号为T）

而说到这个话题，就不得不提到万信。说到万信，就不得不将时光机转移到遥远的90年代——任天堂最开始走入中国市场的时代。

---

xjdhqq mother 10

任天堂第一次从正规渠道（而非小霸王小天才之类的兼容机或水货渠道）进入中国市场，是在1994年。当时的日本任天堂和香港的玩具代理商"香港万信玩具有限公司"进行代理发售。但是发售对象不仅仅是香港地区，而是囊括了大陆、香港、台湾的所有代理业务。由于那时候没有中文化的任务，大陆和港台也没有政策方面的限制，再加上任天堂本身对于传统市场（欧美日）以外的地区推广意愿不太大，所以万信仅仅帮忙发售行货就可以足够让他吃十年。

万信最早代理的是超任，即SFC。之后又回过头来代理了FC和Gameboy。这三个是万信公司的主要产品。其中，SFC和FC游戏都是纯粹的代理，原样引进，只提供一个中文的保修单而已，而且保修也是形同虚设，还不如直接找游戏店修理便宜省事（香港直到wii时代才有了真正的官方维修点）。但是，GB游戏就开始不一样了，不仅有了中文的游戏封面，甚至说明书都是全中文的。和现在的繁简对立的局面不同，那时候封面都是同时印有简体中文和繁体中文的。

但拥有中文封面的游戏也几乎仅限于任天堂本社游戏（这一点从始至终就没有变过），而且游戏本体通常是英文版，所谓俗称的"港英"的前身。

和现在的"子公司"汉化游戏都有"本土化总监"不同，那时候万信的游戏中文标题，很多都是乱起的，没有经过任天堂本社认可，仅仅是个"参考名称"。如撒尔达传说，卡比之星，坏莉欧等译名，如今均已废止，替换为由任天堂本社监督翻译的符合原创作意图的中文名。有的游戏甚至有严重的翻译错误，比如在港版的Wii游戏《Donkey Kong Country Return》的游戏介绍中，将Diddy Kong翻译成"金刚爸爸"……

这就不仅仅是译名是否好听的问题了，而是直接连英文都不认识的草率代理。这种情况在香港、台湾直到Wii末期和3DS时代才得到解决，而不会出现这种代理商让外行随便翻译一段就往网站里写的草率行为了。

话题继续回到万信的代理。说到万信最早的产品，也就是任天堂SFC和FC，可以说在华语区大暴死。高贵的售价，没有保障的售后，没有任何宣传，只能玩日版卡带（锁区），正版卡带售价很高（当时中国人民生活水平和汇率决定的）。当然这都是小问题，关键是兼容机早已在大陆和港台深入人心。大陆有小霸王，香港台湾有小天才，这种廉价的兼容机，配合Nin1的组合盗版卡带，早就霸占了中国玩家的市场。300块钱一台小霸王，100块钱一盘质量很高的4in1动作卡带，谁还会去买行货的1200块钱的正统红白机，去买350元一盘的1in1正版游戏？

至于SFC，首先在SFC时代大陆的玩家就都投奔世嘉MD了。这也和世嘉MD已经"完美破解"有关。1993年，天津新星电子公司成功地破解了世嘉MD主机，推出了非常廉价的MD兼容机（可以理解为MD领域的小霸王）。日本世嘉公司以侵权为由，将新星公司告上了法庭。于是新星公司又推出了基于MD主机的学习机，以"学习机"为幌子继续销售MD兼容机。最终世嘉败诉，后来奢亏本推出更廉价的新天利VCD才挽回部分市场。（以上内容引用自《电视游戏在中国的发展史》）玩家都去玩盗版MD游戏了，SFC价格太高，即使后来SFC有了破解版（即用磁碟机外设满间用3存软盘玩），价格也非常高昂，软盘拷贝技术也非常简陋，再加上一个SFC的大游戏（如最终幻想 勇者斗恶龙等），都有4M 8M这么大，玩一个游戏需要一大摞软盘，除非铁杆任饭根本懒得玩这个又贵又麻烦的游戏机，普通玩家都投奔MD怀抱。后来有了画面更好的PS，玩家又都被吸引了过去。

在这个历史环境下，万信代理的正版SFC彻底大暴死也就可以理解了。

但是任天堂并没有因为SFC和FC在中国市场竞争不过水货机和兼容机而气馁，在Gameboy时代开始大量投资，让万信更加用心的经营中国市场，于是我们有了中文的说明书和游戏封面。甚至于老玩家都会记得，在电视上甚至有Gameboy的电视广告，是香港明星郭富城的广告。这是古往今来，任天堂整个历史上唯一在大陆的电视上播放的任天堂游戏机的广告。为了宣传造势，行货版Gameboy在封面上印上郭富城照片，内置郭富城的闪光日历卡，可谓用心良苦。

明星效应和Gameboy本身巨大的游戏性，让行货Gameboy终于在水货机的市场中，抢回了不少份额，截止到Gameboy退市，万信在中国地区销售的行货版Gameboy数百万套，可以说血洗水货混乱市场，一举统一业界。

---

xjdhqq mother 10

但是，任天堂其实心里非常清楚，中国人买了百万台Gameboy，但正版游戏平均每个人购买数不足一台。大家都玩的是盗版卡，以及末期的Nin1烧录合卡。任天堂并没有被巨大的硬件销量冲昏头脑，他看到的软硬比足够让他认识到，只卖机器是不够了，必须让中国玩家掏钱购买游戏软件才行。事实上，直到今天2013年，认为买了游戏机之后就绝不再掏钱买游戏的玩家也大有人在。购买了iPhone就破解越狱，购买了3DS就用烧录卡撸NDS盗版游戏，而不愿意哪怕买个二手廉价冷门游戏，因为中国玩家大多数的游戏思路就是，我买了机器，就不用再买游戏了。

任天堂也知道这一点，于是在他的大脑中，认为中国玩家不买正版游戏，并不仅仅是因为价格，而是因为没有中文。再加上恰逢山内溥将大权交给岩田聪，任天堂突破了家族统治（事实上，香港任天堂的创始人就是山内溥的外甥，山内溥的亲戚遍布在各地任天堂掌权）。岩田聪对于海外市场更加重视，于是此时正好美国的芯片专家颜维群博士向任天堂抛来橄榄枝。两者意见相投，一致同意在中国大陆最先开启本土化的任天堂游戏。

于是，神游科技在2002年成立。此时在任天堂的编年史里，是任天堂最痛苦的时期。Gamecube首发不力，游戏跟不上，在全世界遭遇挫折，第三方集体围攻，不给任天堂支持，如果不是GBA的突出表现挽回败局，任天堂帝国恐怕已经灭亡。在这个时间点，任天堂和颜维群个人，以各出资一半的方式在中国成立了神游科技，其目的是真正的在中国代理正版的任天堂游戏。在这个时间点，万信被踢出了大陆，从此以后万信仅在台湾、香港负责代理。

由于对大陆购买力和玩家喜好的了解不够透彻，颜维群错误估计了形势，以美国人的运营思路来揣测中国玩家的意图，最终拿出令业界震惊无比的iQue Player（神游机）。

这是一款N64的进化机，将游戏机与手柄结合一体，取消了卡带并以一张类似烧录卡的卡带取而代之。游戏采用去实体店现场购买并灌录的方式购买。如果想多人游戏，就需要购买类似有线路由器的"共游盒"实现，并且其他玩家需要"共游机"参与游戏。因此若想实现颜维群构想的"全家同乐"，就要购买价值400多元的神游机一台，价值300多元的共游机3台和共游盒一个，以及对应的游戏。这一全套需要1500元，在2003年神游机发售的时候，是天价游戏，在当时这个价格可以玩到很多PS2游戏了。

后来神游机本体更新，将必须去实体店灌录游戏，增添了可以互联网在家下载游戏的方式，价格不变，才让游戏的购买稍微方便一些（其实也不是太方便）。最重要的是，游戏软件跟不上。当时的神游科技技术水平和团队独立性极高，可以在原游戏的基础上自由的修改日本版，并添加真正的本土化要素（如动物森林中的中国节日，星际火狐的中文配音，纸片马力欧的中文标示的城墙）。但无奈在此时正好赶上中国整治游戏的狂潮，游戏汉化好后却要与审核机构陷入苦战，导致众多早已制作完的游戏延时发售，甚至许多文字量巨大的核心大作被禁止发售（塞尔达魔力面具就是其一）。

内忧外患，玩家的盗版心态，上层建筑的严厉干涉，让神游机举步维艰，最终在2006年停止了运营，共存在3年，发售了15款正版中文游戏。虽然这个数字不太好看，但从现在的视角来看，那已经是神游最努力的时代，15款中文游戏不乏文字量巨大的巨作，但可惜最开始的运营思路就有问题。首先，2003年的时候，64已经是一款过时8年的主机，其画面和机能远远在当时流行的PS2之下。其次，购买渠道复杂，除非真心想玩的铁杆任饭，否则都无法静下心来看懂到底怎么买游戏从而放弃购买。最后，其共游机的多人游戏完全背离了全家同乐的初衷，高昂的成本无法配合软件的支持，让一切成为了空谈。最终，神游机大暴死，任天堂正式走入中国的道路第一次就失败了。这个不能赖玩家，因为任天堂本身就没有搞清楚玩家想要什么。

---

xjdhqq mother 10

与此同时，台湾和香港依然仅仅由万信负责代理，并在此期间发售了行货的Gamecube和GBA，但都没有中文化，最多只汉化封面，而且和GB一样，译名混乱，错译乱译频出。但韩国并没有维持现状，而是在此间建立了韩国任天堂，开始尝试了最初的韩国本土化，其代表作是GBC平台的Pokemon系列。虽然韩国也和中国一样市场混乱，但最终还是逐渐引上正途，通过DS时代和Wii时代的积累，现在已经能够与欧版、美版平起平坐，算是后起之秀，远远超越了中国区。

当初2002年，任天堂在大陆踢出万信，建立神游的原因，一方面是因为前文提到的任天堂想不仅仅卖硬件，也让中国玩家买软件，另一方面则是万信纵容盗版卡带，让任天堂的正版卡和盗版卡同时摆上货架。这属于对原供货商的不尊重，最起码在万信的官方任天堂营业点卖盗版，睁一只眼闭一只眼就让任天堂感觉到这个代理商靠不住，就终止了万信在大陆的业务。

于是神游机变成了内部锁区，从根本上杜绝了盗版，因为即使正版也要去官方实体店去现场购买灌录。这下是真的没有盗版了，连水货都不允许了。这就等于和中国玩家的观念对着干，最后被玩家抛弃也是历史的必然。这个决不能全怪玩家，因为老任太矫枉过正了，中国人根本受不了这个。

为了解决这个问题，神游在2004年（即神游机的第二年）发售了行货GBA（小神游）。为什么神游GBA，也就是小神游能够一炮打响，迅速占领市场多呢？一个原因是价格低廉、售后有保障，另一个重要的原因——这货不锁区。小神游和后来的小神游SP，完全兼容正版中文卡，正版日文英文卡，盗版卡，盗版汉化卡，烧录卡。这就是小神游能火的最根本原因：能玩盗版。

从这个层面讲，神游发布不锁区的GBA，就已经宣判了任天堂中国战略的失败。为什么呢？任天堂将万信踢出中国，就是因为万信纵容盗版，这才扶持了神游。但神游的GBA虽然不能说"纵容盗版"，但也的确没有盗版就没有神游GBA的畅销。最终，依然由于审核机制和价格等原因，神游的GBA游戏在数量上也处于绝对劣势，最终再次回到了"只卖硬件，不卖软件"的怪圈。中国玩家选择全新的、便宜的、有售后的小神游SP，然后购买廉价的盗版汉化的GBA卡带，成了2005年最流行的电玩现象。

这之后就是神游的NDS、NDSL先后面世。由于几乎同样的原因，神游的NDS血洗水货市场，一经登场就让水货无处可逃，但也由于几乎同样的原因，游戏难产，即使游戏出了也没人买，一波流之后就不出游戏了。这一切都和GBA时代如出一辙，可以说此时的神游和90年代的万信区别不大，老任看在心里，也无可奈何。

神游的NGC和Wii先后遭遇审核失败，以至于神游彻底失去了行货家用机的理论地位。这让大为尴尬的颜维群博士深感无语，最终愁不住，退出了神游科技，将股份卖给了任天堂。从此，神游成为了Nintendo of China的马甲，独立性已经失去了。这件事约发生在2008年，也就是神游的NDS已经连续一年没有吐出任何产品的时候。

任天堂对于这件事的反应还是非常迅速的。老任借此机会，突然决定在台湾和香港市场，也开始驱逐普通的代理。

---

xjdhqq mother 10

话分两头，刚才说到万信被从大陆踢出之后，就在香港和台湾负责代理任天堂的机器和游戏，这件事持续到了NDS时代。由于万信没有汉化能力，所以港台的NDS只出到NDSL就结束了。因为NDS是有智能机系统的，而且有锁区，还有许多内置软件，这些东西对于当时的港台任天堂是没有能力进行汉化的，任天堂也不愿意为了香港台湾专门给NDSi的版本号设置一个T区，设置一个DSiware，这对于当时的繁体中文市场都太过奢望。因此港台版NDS但是只出到NDSL就结束了。

但是到了Wii就不一样了，这时候恰逢内地的神游科技被任天堂全权购买，更兼由于苦战审核不力，神游的汉化组几乎无事可做，于是任天堂决定在香港和台湾开始发售中文版Wii，以企图用香港台湾为踏板拯救中文任天堂。事实上，Wii时代的所有中文游戏都是由神游汉化的，这一件事也在封面上和游戏创作者名单里有所反映（而不同于3DS时代在封面上毫无反映）。但是由于天下中文玩家都是差不多的，港台版Wii虽然兼容日区，但在香港台湾乃至大陆，其装机量都未能达到将水货扫地出门的程度。甚至可以说，几乎算是暴死。因为那时候wii已经完美破解，可以玩盗版盘且不锁区，还有汉化，还有模拟器。再往后都能直接用移动硬盘玩了，所以港版Wii大暴死也就可以预见了。

与此同时，大陆虽然没有了Wii，但有声有色的开始经营DSi。一方面，任天堂终于迎来了审核的通过（2005-2009），为了防止游戏卡带大暴死，神游选择了让游戏成为软件版内置到机器里。这个手段到了今天依然再用，换句话说，在任天堂的眼里，只有这样才能遏制中国玩家不玩盗版。之后，神游（这时候已经是任天堂的完全马甲）开始经营创收（DSiware），并开始把大量下载版小游戏扔进去贩卖，以购买点卡再进入神游商店的形式消费。但最终还是由于软件阵容太差（这不是神游造成的，而是本身DSiware的阵容就和现在的E-SHOP没法比），神游汉化的30多款下载版游戏几乎全部暴死。唯一没有暴死的就是神游科技历史上唯一的原创游戏《小海兔的故事》，没有暴死的原因是因为这个"游戏"是免费下载的。这个游戏在玩家届更多的成为了一个笑柄，因为在日本已经发售3DS的时候，神游官网还在铺天盖地的宣传小海兔，让人觉得既可笑又可怜。

而在任天堂和中国玩家在中国有关部门混战一团的时候，韩国任天堂已经悄悄崛起，NDS上几乎所有大作包括第三方游戏都有官方韩文，许多大作销量达到30万、50万（数字来自任天堂2008财报请自行查阅）。中国的历代中文正版游戏加起来恐怕都没有韩国一个NDS游戏的销量大。再加上韩国的政府大力扶持游戏业，让韩国任天堂迅速崛起，很快成为和欧美任天堂平起平坐的大区。最终以韩国发售本土游戏《冒险岛》为开始，以《塞尔达传说天空之剑》韩版同步发售为高潮，Pokemon XY参与到全球同步首发为结局，韩国区彻底成为融入世界的任天堂分区。而与此同时，中文区就依然停留在原地踏步的阶段，也是让人扼腕叹息。

再此还需要再说一下台湾香港的代理问题。事实上，许多人都喜欢说溥天如何如何，其实这个也不是正确的。神游、溥天、港任都是任天堂的第二方子公司，从某种角度上说，他们都和HAL甚至IS社算是同一级别。万信、博优、展祺国际都是发行商而已。曾阿嫩被任天堂踢出台湾的新闻还历历在目，其实呢，博优仅仅是台湾的发行商，而台湾的代理商一直都是溥天，从90年代就是溥天，只不过代理商先后从万信变成博优，博优又变成展祺国际而已。其中博优是时间最长的，只不过由于跨区销售等问题损害了任天堂利益，"被任天堂一脚踢开"（曾阿嫩原话），将代理商换成台湾电器商展祺国际。

时光已经走入了2012年，无论是大陆的神游，还是香港台湾的任天堂，都已经好久好久没有动静，仿佛已经死了。但2012年4月的一个新闻，让所有人都震惊——Wii最后的大作，玛利欧派对9将要发售繁体中文版。要知道，Wii的中午版游戏已经好久没有出了，大陆的神游更是一直在搞小海兔。在这样一个历史阶段，突然公布Wii居然还有中文游戏，而且，仅仅比日文晚发售两个月（日版4月发售，中版6月发售），一经公布就宣布了发售日期，突然如同换了一个人一样。这不禁让人联想，老任终于要打算用心经营中文区了。

果然，2012年秋季，先后公布了港版3DS和神游版3DSXL，其中港版首次公布就拿出五款中文游戏，神游则限定机外壳+两款下载版游戏（当时还不知道神游可以跨区读取港版游戏的简体汉化部分），可谓气势汹汹。但这一次，由于3DS的锁区已成定局，中文3DS的前景并不为人看好。尽管第一波中文游戏就拿出来风格各异的五款游戏：包括核心成人化的生化危机启示录，任天堂的核心经典时之笛，全年龄蓝海战略任天猫狗，全年龄看家游戏两款马力欧游戏，可谓诚意十足照顾到了各种玩家。但发售后就立即遭遇了游戏荒，以至于有一个月的发售档期居然用港日的火影忍者SD来凑数，可谓上气不接下气。经过半年的经营，在最近才算节奏平稳，并准备在暑假彻底爆发，这些都是后话。

我们不能将任天堂在中国区的失败仅仅归结于任天堂的锁区政策。的确，假如港版机不锁区，神游机不锁区，那大家肯定都来买了，谁不喜欢中文界面。可是由于锁区，更兼游戏阵容的迟缓，让现在的中文游戏机陷入苦战。先是怪物猎人4的港日公布，宣布了第三方中文化的叛逃，后是Pokemon首发无中文的公布，宣布了第二方中文化的叛逃。现在只剩任天堂本社依然在砸钱养中文机。

这个既有任天堂的责任，也有市场的责任，也有玩家的责任。这是一组三角力量，最终共同造成了任天堂踏入中国20年来一如既往的举步维艰。

任天堂本身，对中国玩家需要的东西不够了解。他误以为中国玩家和美国玩家一样，都喜欢马里奥，看见马里奥就高潮。他误以为中国人和日本一样，殊不知一些在日本宝石了的游戏在中国墙外开花。从最开始的颜维群用美国人的思路揣摩中国市场，导致神游机的路线错误，到后来任天堂亲自探索中国市场，最终还是没看懂中国玩家要什么，导致了现在的状况。
市场方面，中国玩家（无论大陆港台），根深蒂固的玩游戏不需要花钱的思想，有模拟器有烧录卡何必玩正版的思想，让任天堂的所有试水和努力都化为泡影，看不到销量任天堂就不再继续。另一方面，由于大陆的有关部门的管制，让本应该可以打开核心市场的巨作塞尔达传说魔力面具、GBA的火纹、高级战争系列，胎死腹中。这不仅是玩家的损失，也是汉化人员努力的浪费，最终神游的核心软件力量纷纷辞职跳槽，更兼今年的裁员事件，只保留汉化机构，其余人员精简，可以说等同于官方汉化组，只负责ROM的汉化工作了。而台任和港任则遭到了任天堂史上第二个明星代言——SHE。在港台的电视广告上轮番轰炸，但最后收效甚微，直到今天，即便在香港台湾的游戏店都很难买到港版3DS，游戏的铺货更是基本仅限于官方专营店，而普通电玩店则极少进货。

可以说，行走到3DS时代，在任何程度上讲，中文游戏数量和速度都是完胜于之前20年的任何一个历史时期，平均每1个多月都有一款繁简合版的中文游戏，每两三个月搭配一款港日游戏。但无奈于3DS的锁区，使得明明已经在中文游戏阵容上领先于以往的历代，但仍然面临游戏不足。更兼台湾SCE的过于给力，港版PSV中文游戏大作频出，在对比下现在港版3DS更是陷入劣势。而在任天堂领域内，韩国的多款大作的韩文本土化公布，特别是同一款游戏在港版是日文，在韩国是韩文的现象反复出现，更让中文3DS陷入舆论低潮。

但是即便这样，任天堂仍然将中文区和中国的玩家按照老的思维去考虑，认为中国玩家不支持正版，我就拖着出，从而恶性循环让中文3DS持续走入舆论压力中。老任其实一直觉得自己做的没错，用两款马力欧游戏最先打开市场，他觉得自己这样做是万分正确的，因为他的心目中，玩家都爱玩马力欧游戏，中国人也无比热爱他。殊不知中国玩家的兴趣取向和美国玩家很不同，许多更喜闻乐见的游戏日本方面以为中国不爱玩，而他看到他以为中国人爱玩的游戏中国人不买，就觉得中国玩家不想支持他。而任天堂又没有看到他给中国的游戏，一多半都是发售了很久的游戏，其中很多都是文字量不高的。这就导致一个怪象——中国玩家真想早早玩的游戏迟迟等就购买了美版日版的游戏，从而没必要再入手中文的同样的游戏，但日本任天堂只认识销量，似乎完全不知道水货的存在一样，误以为中国玩家没有给他们足够的反馈。其实说破天即是市场判断不够深入，无视水货的存在，并且将中国玩家的趣味和需求不管不问，将中国市场完全按照外国人的思维去理解，最终被许多中国玩家抛弃。

但是这并不意味这老任就放弃了中国，因为中国这个市场谁都不可能放弃。他会继续用非常谨小慎微的方式去试探市场，观察反应（尽管他试探的方式很古怪，很古板），然后根据很片面的反馈结果（中文游戏的销量），去继续判断和尝试。这应该也是任天堂一贯以来的家族管理，不肯迈开步子的直接结果。

不过也并不必有过多悲观。任天堂在中国市场摸爬滚打20年，可以说历尽艰险，从各种角度试图寻找出路。企图用神游机的下载游戏方式遏制盗版遭遇宝石，用不限制盗版的方式放行GBA和NDS却由于盗版和审核过慢而游戏阵容差，通过大陆不行去台湾的方法发售Wii却恰逢Wii完美破解，通过大陆和台湾繁简合版的方式帮大陆绕开审核，却遭遇了任天堂自己布置的锁区。
总之，任天堂再用各种办法和阻碍中国任天堂发展的负面因素作斗争，尝试了一圈终于找到突破口的时候又被自己的锁区困住。

---

xjdhqq mother 10

现如今，3DS在中国的发展仍在寻求出路中，但摆在眼前的是WiiU的大问题。先说神游，由于神游自从Gamecube（神游盒），Wii（神游影音互动播放器）先后被有关部门斩于马下，可以说大陆的WiiU凶多吉少。我问过有关人员关于行货WiiU的问题，他给我的回答非常暧昧"我们一直在努力"。其实神游没有WiiU也算几乎可以预料，毕竟掌机可以当MP4送审，但家用机无论如何和躲不开游戏机禁令的。那么重点就在台湾溥天了。

台湾的任天堂溥天，从90年代就开始建立，但一直都毫不作为，只靠万信代理商胡乱起个游戏名字就给予发售，也没有完善的售后，算是一直混日子。后来代理商变成博优后也是毫无建树，和巴西、沙特、马来西亚等代理商没有什么区别——纯粹的代理。直到神游改组的时候，任天堂开始决定将中文计划从大陆的神游转移到台湾阵地的时候（也就是港台版Wii的时代），才开始利用神游的人力物力发展台版的Wii游戏。虽然发展缓慢，但也算稍有建树。直到3DS的发售，任天堂正式成立了T区（任天堂一直以来都是J\U\E三区，后来神游DS时添加C区，韩国DS时添加K区。PS：港版的Wii也是J区，尽管有少量中文游戏）。也就是从3DS开始，任天堂终于开启了第六个区——T区（Taiwan）。既然已经开了区，就不会轻易否回去了。

所以WiiU的台湾繁体中文版是迟早的事，应该韩国上马之后就快公布了，只不过韩国、中国都是要等日版发售一两年之后才会上马，先韩国后中国。但至于台湾版WiiU的锁区问题，应该是凶多吉少——T区。这就带来一个很不好的影响，即很可能明明中文游戏阵容已经很强，但还是会错过许多日美版大作从而让人难以抉择。比如台版WiiU应该会有马车8，会有风之杖HD、塞尔达新作的繁体中文版，这是很让人眼馋的，但与此同时也又几乎没有可能有猎天使魔女2、乐高伪装、怪物猎人HD等外社游戏。不过限于WiiU很有可能会得不到第三方太多支持的前景，即使日版、美版也玩不到太多第三方大作，所以中文版WiiU即使"三坟"掉，也对纯粹的任天堂粉丝损失不大，毕竟WiiU的游戏里，最重谱的还要数老任自家游戏，而且他们多半都会有中文版。当然这些都是后话了。

回首这20年，从1994年任天堂最开始在香港找万信代理SFC的坑爹代理，再到GB请郭富城代言打响名声，再到神游机企图挤进中国，再到小神游SP真正的血洗水货市场，再到Wii的从大陆到台湾的战略转移救市，再到3DS的互不让步的拉锯战。任天堂近20年来在中国战盗版，战模拟器，战有关部门，战中国伸手党，战汉化组，战索索，战水货，战国产游戏，战根深蒂固的玩家心态……一路走来，遍体鳞伤，走过许多弯路，摔了数不清的跟头。但任天堂并没有放弃中国玩家，因为中国玩家也没有放弃任天堂。中国玩家和任天堂始终走在一个互相观望，互相蹉跎，甚至偶尔会互相牵制，互相仇视的节奏。因此的任天堂拒绝让步，颓劣的中国玩家也拒绝妥协，最终依然是水货统治市场，老任的努力举步维艰。

时至今日，马上要迎来任天堂在中国的20周年。不管你觉得任天堂做的对不对，做得好不好，但他确实努力过，正在努力着，以后也不会放弃开发中国市场。任天堂、市场、玩家这三角力量，彼此牵制，互不让步，导致了中国市场的奇怪现状。韩国最先突破了市场关——国家大力扶持游戏业，用法律手段禁止烧录卡和盗版游戏，管制走私水货，让韩国的NDS和Wii大大发展，为3DS的彻底爆发打下了基础，让任天堂看到了希望从而让步（制作许多大投入的游戏），也让韩国本身也素质不高的玩家被迫从正，从而逐渐适应正版市场。中国现在各方面都还没有达到这个突破口，一方面国家（不仅包括大陆，也包括香港台湾）对盗版游戏毫无管制，对水货走私也并无封堵，另一方面国内玩家也更多热衷于盗版游戏，网络游戏，没有正版生存的土壤，再加上老任自己固步自封，不肯做出让步，使得中国市场止步不前，缓慢前进。

但是我相信，这个局面迟早会打破，就算3DS以后破解，就算WiiU以后破解，但现在国家政策已经放宽，玩家的正版意识也在逐渐加强，三角力量正在从内部逐渐瓦解。任天堂迟早会在中国真正的成功，索索也不能阻拦，软软也不能阻拦，果果更是以卵击石。因为他们不叫任天堂，他们并没有那种玩命不花认死理儿的艮劲儿。他都努力20年了，还怕再努力20年吗？

---

xjdhqq mother 10

【完】

我知道这种文章我写了也是白写，我只是在享受写作和考证的乐趣。

---

xjdhqq mother 10

转自--我是金属狂人吧

---

xjdhqq mother 10

这是金属的一篇文章，总结了任天堂在中国的历程，我非常喜欢这类的文章，能让我了解到游戏背后的故事，感谢金属的努力，希望更多的人看到这篇文章，更多的人了解任天堂，了解神游。

---

xjdhqq mother 10

这应该是金属在13年6月时的文章，虽然现在看来很多内容已经没有什么讨论的必要，但我觉得作为电软的一个延续，电软吧还是应该记录下这篇文章，毕竟电软虽然没了，但这些爱游戏和爱挖掘游戏和业界的人还有很多

---

dsdna1948 1UP 1

搜贴无意中搜到的 拜读

---

aixixia true_end 11

任天堂在国内是有够努力了，现在国内开放了游戏机政策，希望以后会好起来吧！
——来自 诺基亚 Lumia 920

JK大炮 winner 8

看完了写得不错，谢谢转载。

SSSOGS NPC 6

为电软改楼。－－－－－－－－－－－－－

分享(0)

举报 | 1楼 2009-05-03 13:04 回复

SSSOGS NPC 6

为电软盖楼。－－－－－－－－－－－－－

举报 | 2楼 2009-05-03 13:06 回复

SSSOGS NPC 6

《电子游戏软件》是于1994年成立，由国内新闻出版署批准的第一本游戏杂志。

举报 | 3楼 2009-05-03 13:14 回复

SSSOGS NPC 6

办刊宗旨：为游戏业指路，为游戏迷正名。

举报 | 4楼 2009-05-03 18:14 回复

SSSOGS NPC 6

办刊宗旨：为游戏业指路，为游戏迷正名。

举报 | 5楼 2009-05-03 18:15 回复

SSSOGS NPC 6

盖楼

举报 | 6楼 2009-05-03 18:27 回复

SSSOGS NPC 6

生化危机3通关！5小时41分！

举报 | 7楼 2009-05-03 23:26 回复

sega16 true_end 11

闯关族的格言是什么？

举报 | 8楼 2009-05-04 16:28 回复

SSSOGS NPC 6

《电子游戏软件》是国内著名的一家游戏杂志，半月刊，隶属于次世代传媒联盟，简称"电软"。始创于1994年6月，前身为《GAME集中营》，是中国第一本正式的游戏杂志。经过十多年的发展《电软》成为国内销售量最大的游戏类杂志。在创刊之初，它就提出自己的办刊宗旨：为游戏业指路，为游戏迷正名。在近十年的风雨苍黄中，《电软》一直是青少年流行文化的倡导者，一直站在游戏业发展的最前端。一贯秉持追求品质，不断创新的态度，博得了广大读者的信赖与肯定。《电软》所开创的轻松、幽默，适合青少年审美取向的办刊风格，吸引和培育了一代玩家。可以说国内几乎所有游戏杂志的编辑都是看着《电软》长大的。

举报 | 9楼 2009-05-04 16:31 回复

SSSOGS NPC 6

主办单位 中国电子学会

主管单位 中国科学技术协会

社长 李志武

编辑出版 《电子游戏软件》杂志社

创刊时间 1994年

总编 黄昌星

副总编 杨帆

执行主编 杨柯来

责任编辑 邹中林 乔沛 刘浩

美术总监 郑京伟

美术编辑 李榕儿

联系地址 北京61-66信箱

邮政编码 100061

广告联系 杨帆

印刷 北京乾洋印刷有限公司

国内刊号 CN11-3505/TP

国际刊号 ISSN 1006-5032

邮发代号 82-648

广告许可 京海工商广字0110号

法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所

官方网站 www.vgame.cn

官方论坛 www.magiczone.cn

定价：6.99元

半月刊 每月1号15号出版

SSSOGS NPC 6

，努力盖楼！

SSSOGS NPC 6

努力盖楼！

SSSOGS NPC 6

Game Software!

SSSOGS NPC 6

Game Software forever!

SSSOGS NPC 6

吃完饭继续盖楼

SSSOGS NPC 6

本人从04年开始看电软，那时还看电玩新势力。

SSSOGS NPC 6

程序＝算法＋数据结构 BY Nikiklaus Wirth

SSSOGS NPC 6

代码 NOIp 算法 二叉树… O疯了

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼，

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

盖楼盖楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼楼

SSSOGS NPC 6

接16L，那时我还在读小学，和读高中的表哥住在一起。

SSSOGS NPC 6

他还买了一台PSone，这台主机，带给了我和我哥哥很多乐趣，这大概就是我成为一个索饭的原因了吧。

SSSOGS NPC 6

后来他上大学去了，我也上了初中。我念初中的地方买不到电软，所以我是上了高中（半年前）才又开始买的电软。

[感慨]软体动物之后，今天又见到了传说中的阿KING

123.120.154.*

以年代推算，他应该和软体动物汪寅一样，肯定是已经超过三十岁的人了，如今也基本不做游戏相关的工作了，但是仍然可以从他身上感受到一个游戏人和玩家的那份特别纯粹的热情——现在的KING是个独立影视制作人，今天我本来是作为公司代表去和他谈工作，结果聊起游戏，他就象个小孩一样兴奋起来，进入正题之前，在游戏相关的话题上足聊了一个小时。

与见到软体动物时一样的感觉，他们那一拨混出来的老游戏人，见识，气度，就是不一样。

从微软聊到任天堂，从恶魔城聊到红警，很吃惊一个已经没在游戏业内的人，仍然对全世界游戏业的现状有那么深的了解，而且仍然对玩游戏有那么强烈的热忱。

他说的一句话让我十分触动"人生的价值，就是不断去体验各种不同的事情。"所以他后来做生意，写影视剧，都和对他热爱的游戏一样，全心投入。让我想起《猎人》里的主角，对任何事都有着纯粹的，不计较得失的好奇心和探求心，这让我很感动。

KING是个尊重所有作品的制作，而且特别喜爱研究故事的世界观和设定的人，托他的福，今天的闲谈中，让我解开了对好几部喜欢的游戏和动漫作品长期以来的未解疑问。

对了还有一件非常震撼的是，聊起武侠小说时，发现他也是个超强的武侠小说达人，我甚至猜想他或许能把每一部金庸小说都背诵出来。

总之，果然是奇人，很佩服。

希望这次跟他的合作能顺利。

也在此祝愿阿KING、软体动物，以及龙哥特工黄等等未见过面的前辈，都在自己的路上走的更好��

分享(0)

举报 | 1楼 2008-11-08 02:59 回复

吃_心绝对 bigboss 9

顶了...前途无量....我要向他们学习....爱游戏...爱生活...爱lafang......

举报 | 2楼 2008-11-08 06:38 回复

---

aixixia true_end 11

他们都有实力，即使脱离游戏界也能找到适合自己的路，祝楼主和元老们路路畅通！

举报 | 3楼 2008-11-08 08:14 回复

鬼畜夜行 true_end 11

爱生活，爱拉登~

举报 | 4楼 2008-11-08 09:52 回复

123.122.106.*

呵呵，索大那人在某些特定领域上边记性惊人这个事是很有名的，曾经不只一次凭这本事和人打赌赢过豪华大餐呢

举报 | 5楼 2008-11-09 00:37 回复

221.220.26.*

......有本事，有性格，不反对LZ说的值得佩服，但未必一定值得效仿

吃_心绝对 bigboss 9

我要开飞机去了。。报飞行员了。。我问一同学说：开飞机你不怕么？他说：怕啥，打飞机咱都不怕。。晕死��

123.122.96.*

奥运开幕前夕在海淀剧院打架的那个。。��





《电子游戏软件》停刊

@电软：这本杂志，从94年创刊一路走到现在，有过辉煌也有低谷，感谢一直支持这本杂志的人，同样感觉那些曾经支持过我们的人，这几年电软着实不易，衷心感谢在这最低谷陪伴我们的人，也许结束并不是什么坏事，我们也是今早刚得知的消息，这算是一个时代的结束吗？我爱你们，我爱电软！——宇多田敬上

2012年2月27日，署名"电软"的认证微博发布了这样一条令无数80后震惊的消息。中国第一本正式的游戏刊物，陪伴众玩家18年的《电软》，终于没有逃过停刊的命运。……[详细]

游戏杂志：80后的回忆



《电子游戏软件》生平回顾

《电子游戏软件》，半月刊，简称"电软"。始创于1994年6月，前身为《GAME集中营》，是中国第一本正式的游戏杂志，也是国内销售量最大的游戏类杂志。凭借"为游戏业指路，为游戏迷正名"的办刊宗旨，《电软》一直是青少年流行文化的倡导者，一直站在游戏业发展的最前端，轻松、幽默的内容风格更是吸引、培育了一代玩家。可以说国内几乎所有游戏杂志的编辑都是看着《电软》长大的。2.27日微博宣布停刊。……[详细]

往期回顾



玩家晒图



老实说，《电子游戏软件》我是挑着买的，因为我那时是学生，资金有限，只有当杂志中出现自己感兴趣的内容时，才会用省下的饭钱买下一本。骤闻电软停刊了，唏嘘不已，回家翻出已经泛黄的一本本杂志，无数回忆涌上心头，泪流满面。……[详细]



《电子游戏与电脑游戏》生平回顾

重量级玩家出身的King曾是《电软》的创刊元老之一，1996年春天，因理念不同而辞职离去，且在"叛离"一个月之后，便以执行主编的身份创刊《电子游戏与电脑游戏》，简称《电电》。同时，《电电》凭借其编辑阵容年轻化、多元化、内容更加专业化等特点，迅速起步直逼《电软》游戏杂志龙头宝座。但由于其股东只是一个渠道书商，思想的局限性阻止了《电电》前进的步伐，主要撰稿人因此相继离开，终于，2003年春，《电电》停刊。……[详细]

往期回顾



玩家晒图



《电子游戏与电脑游戏科学时代》，名字很长，简称电电。编辑都很个性，最后他们搞了个什么同盟，我记得我还加入了SLG同盟的。经常有一些创意十足的文章，也不乏考据类文章。比如什么手机铃声教室，比如日本忍者考据……不过编辑换的太快，风格保持不住。这里我要特别提一提DRANON、星辰、LASER、克劳德几人的时期，那个啥FF1-9全攻略，DQ1-7全攻略，敢把期刊做成特刊的，也就这几个家伙了。2003初，电电停刊，再也看不到纵横四海这个经典栏目了，曾经伴随我们的那股游戏文化逝去了。……[详细]



《游戏日》生平回顾

《游戏日》，取意于"游戏迷的节日"，月刊，99年创刊，以全面报道电子游戏的各类新闻、攻略、游戏研究以及游戏文化类的内容为本，面向广大发烧电玩游戏迷。2003年改版，成为全国第一本面对纯游戏玩家的专业杂志，因其专业的编辑团队和运营理念，于2006年成为业界最好的刊物之一，并被读者誉为'中国游戏界的先锋'与'中国游戏界的未来'。但天有不测，由于多方阻力，终于2009年一月出版了最后一期杂志后，悄然逝去。……[详细]

往期回顾



玩家晒图



这是我买了十年杂志，除了2008年2月号，全套《游戏日》我全有。感谢许海龙，感谢付小飞，感谢星辰，感谢牛蛙。《GAME DAY》就是中国最出色的TV游戏杂志，没有之一。我的名字还在读编往来里出现过，怀念那段岁月，那段属于我和《游戏日》的十年。……[详细]

游戏杂志：80后的收藏


电子游戏软件


掌机迷


游戏吧


游戏世界


游戏基地


GAME集中营


电脑乐园游戏攻略、电玩帮


电脑游戏新干线、游戏机实用技术


热点网络游戏、网络游戏世界


电子乐园、软件光盘



2012，一个时代的终结？

随着元老级游戏杂志《电软》的谢幕，不禁让业内以及与它共同成长的玩家心存疑问：游戏杂志时代将覆灭？不可否认的是，互联网行业的飞速发展确实挤压了游戏纸媒的生存空间。但游戏杂志十年如一日的运作模式，也为今日的衰亡埋下伏笔。作为亲睹这宗血案的资深高玩，你的观点又是什么呢？

话题讨论

提交

最新回复　　共有 30 条留言 查看评论

sjj293	不看大软好多年了	03-14 12:44
doublezeta	电软带着青春的回忆和快乐一起走了	03-13 10:56
doublezeta	从96年第三期开始购买的《电软》，虽然自SS,PS以后就再也没买过家用机，但是电软一直都没有断过，不为别的，已经成习惯了，有时手里抱着一本杂志远比看网页有实体感，亲切感。电软走了...	03-13 10:55
lsdiablox	这事真的不是我干的。。。	03-13 00:55
tanrium	主要是现在网络太发达了，很多东西上网看就行了，买书的人就越来越少了	03-12 23:06
bio_wyz	美好的回忆……	03-12 17:02
hgjwkhgj	这也预示着传统纸媒的没落，电子阅读时代的确势不可挡。	03-12 12:13

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433 签到 03月24日 漏签0天

飞天小魔猪ACE 吧主

1L

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2012-10-24 15:06 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

2L

举报 | 2楼 2012-10-24 15:06 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

见证 WITNESS 网易游戏

见证 WITNESS 网易游戏

见证 WITNESS 网易游戏

见证 WITNESS 网易游戏

举报 | 3楼 2012-10-24 15:07 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

照片转自 网易的见证栏目，《电软回忆录》~

举报 | 4楼 2012-10-24 15:08 回复

无双之凤翼天翔 小吧主

顶一个了

举报 | 5楼 2012-10-24 19:48 回复

修罗还是罗刹 人气楷模 12

怎么老没有无类啊。。。。。。

举报 | 6楼 2013-01-07 12:05 回复

秋朋q27 铁杆会员 9

都是珍贵的回忆

举报 | 7楼 2013-01-10 09:58 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

《GAME集中营》的历史~

飞天小魔猪ACE 吧主

下面转载《GAME集中营》的历史回顾~

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-10 17:01 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

回顾历史是件很有趣的事，创造历史的当事人通常在当时都不会有那种带着某些使命感的自觉，而他们面对充满不确定的前途时所做的努力却会被很多人传诵和铭记。在这里我们将要回溯的，并不是什么特别了不起的内容——实事求是地说，电视游戏直到今天，在国内也还没有成为一个成熟的、可以为国家经济创造可观效益的产业，若要展望前景，短期内也是乏善可陈——但是，报道电视游戏资讯的媒体，至今在中国确实已经走过了十余年的历程。在这里，我们将一起回顾的，就是在这十余年中，中国电视游戏的资讯媒体，是怎样从诞生之初的婴幼儿时期开始，走过了清涩而洋溢激情幻想的童年，步入充满希望、走向成熟的少年阶段。

举报 | 2楼 2013-01-10 17:02 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

孕含希望的胎动——中国电视游戏资讯的史前时期（1990-1993） 从电子游戏这玩意进入中国以来，整个八十年代间以其巨大的魅力俘虏了无数青少年的心，也因此不止一度被当作洪水猛兽来看待，不止一度遭到电子海X因等说法的打压……不过，正如当年甚至连《编辑部的故事》这种轻松搞笑的单元电视剧也会被人评价为毒草，还需要广电部领导顶着风险，力排众议才允许播出，而在今天“毒草”这种说法只会被人们拿来当笑话听一样，电玩的存在意义被社会认同和接受是大势所趋，是历史发展和社会成长的必然，但这绝不意味着搞起这一行的人便可以顺顺当当地创业打江山，而正相反，直到今天，从事电子游戏开发和资讯的人，大多数也仍要面对着来自社会和家人的偏见与阻力。所以，在这一行业第一线奋斗过的前辈们，才更值得我们去纪念，去尊敬。 若要回顾整个国内电视游戏资讯的历史，那么在公认的中国大陆电视游戏第一刊《电子游戏软件》之前，比较有必要提到的两本读物，是福州傅瓒编纂的《电子游戏一点通》，以及上海叶伟张弦编写的《电玩迷》。 说起福州这地方，着实和早期国内电玩圈子有着千丝万缕的联系，想当年FC《坦克大战》的加强版，便是福州十六中电子游戏开发部研发的，而后来以在红白机上推出了大量国产原创和改编的中文RPG而著名的外星科技公司，也是在福州诞生的高科技企业，电软著名的编辑特工黄在一度离职回到福州期间，也曾受邀担任过该公司的顾问。 傅瓒便是在这样的土壤上出身的一条好汉，在90年代初期，他策划编纂了涉及各类游戏的综合攻略本《电子游戏一点通》系列丛书，发行遍布全国各地，成为玩家们的必备手册。后来进入《电软》的时代，《一点通》不再继续推出，而傅瓒的双先贝科技公司则专心致力于各种商业用娱乐产品的软件和芯片的开发，但对于每一个从80年代后期红白机时代走过的老牌玩家而言，《一点通》都会是令他们难忘的启蒙读物之一吧。 《一点通》之后，另一在当时有较大影响的电玩攻略及资讯系列读物，便是诞生在上海的《电玩迷》。《电玩迷》因为主要以编者和一些高水平玩家供稿，所以比起主要靠翻译国外书籍和收集港台资料而成书的《一点通》，在文章水平和实用性上均要高出甚多。 不过可惜的是，《电玩迷》的运营者们在很长时间内一直没有争取到书号或者刊号来确立其作为正式出版物的身份，所以未能给自己创造长期的稳定生存和发展的条件，因此，在《电子游戏软件》登场后，《电玩迷》终于作为过渡时期的读物完成了自己的历史使命，消失在玩家们的视野中，但作为《电玩迷》缔造者的叶伟和张弦，并没有随之从这个圈子淡出，在以后的岁月里，他们以《电子游戏软件》的撰稿人身份而活跃，撰写了许多攻略、游戏评论和业界展望的文章，这是后话了。 叶伟和张弦这两位，实在都均非等闲之辈，若论写作和编辑的资历，可以说比起电软初代的编辑们还要深，在《电玩迷》之前，他们便联手做过不只一本电玩题材的读物。凭借这些印刷品和书籍的基础，他们在以上海和江浙为中心的玩家圈子中很早便享有盛名。张弦多年来从事影视剧编导的工作，结合影视理论而撰写游戏攻略与评论，自有其独到的见地，而他的搭档，后来进入著名的外资游戏企业——上海育碧（UBI SOFT上海公司）成为游戏制作人至今的叶伟，更是国内由玩家成为业内人士的人群中的翘楚。总之，无论广大读者和玩家们是否赞同他们发表过的见解和言论，谁也不能否认这两人是值得纪念的前辈强者，也不能否认他们在国内电玩资讯界曾做出的贡献。尤其是叶伟，在后面我们将要回顾的《电软》历史中，此公亦将继续作为重要人物出现。 然而，尽管南国的英杰们先行一步，但最终培养起了作为正式杂志身份的出版物并令其稳定成长的土壤，却是在北地形成的。在这里将要提到的，便是今天众所周知的《电子游戏软件》这本刊物了，这本刊物的诞生，令中国真正得到官方认可的电视游戏资讯媒体迈出了从无到有的第一步，也引出了无数日后在电子游戏媒体和制作、运营圈大名鼎鼎的人物登场，多年来时常有人把《电软》的创刊当成电子游戏在中国进入一个新时代的标志，客观地说，这话并不算十分夸张。

举报 | 3楼 2013-01-10 17:03 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

用热情书写历史的日子——中国电玩开发业和资讯业的起步（1993-1994） 提起《电软》的诞生，不能不说到的是建立于九十年代初的先锋卡通公司，如今对这个名字有印象的人大概已经为数不多，但若提起后来曾一度被视为中国游戏软件研发行业宗主的前导软件公司，相信只要是稍微有点年纪的游戏爱好者都不会忘记。而这家叫做先锋卡通的公司正是前导软件公司的前身，同时，也是令名叫《电子游戏软件》的杂志诞生的摇篮。 在先锋卡通成立之初，如同其公司名称那样，是以动画为主要方向来做业务拓展的，但是在这方面却并未能获得预期的成绩和效益，为此，公司需要做一次全面转型以带来新的生命力。几经讨论后，他们选择了电子游戏作为新的业务方向，这是1992年的事。 尽管决定了转型，但此时的先锋卡通还并不是前导软件，还并没有成熟的关于经营方向与管理体系方面的策略，连基本的游戏公司运营概念和流程也不是完全清晰——在当时的国内，可以说根本没有人是对这些完全清楚的——因此，先锋卡通尝试了很多方向和方法，而领导着拓荒之路的公司管理人之一，便是后来大名鼎鼎的前导公司总经理边晓春，从那时开始的很多年里，他以真正的对游戏的热爱，为中国的游戏研发和传媒事业做了许多有重大意义的事情，当然也包括这里马上便要提到的这些事情中的一件，就是《电软》的诞生。 在先锋卡通的时代，电脑和电脑游戏尚未在国内得到充分普及和拥有广泛的市场，因此，当时的很大一部分资金和人力投在了以简称FC的任天堂规格家用主机FAMICOM为平台的游戏软件开发上头，而这段时期最主要的产品项目，是对四款日本FC游戏的中文化工作。说起来那四款游戏的名字，也都是至今让老玩家们想起来也会记忆犹新的非常优秀的大作，分别是《吞食天地2·诸葛孔明传》、《最强装甲MATEL MAX》、《第二次超级机器人大战》以及《赌神·双六》。但说来有些无奈的是，因为当时该公司没有足够的营销力量，那时的整个国内市场也没有合适的运作环境，所以这几款游戏推出后的成绩都不大理想，甚至其中两部最终卖给了别的公司去行销。不过，研发经营FC游戏项目的开动，却也促使先锋卡通的领导者们产生了“做一本自己的游戏资讯杂志，在填补国内此方面资讯读物空缺的同时也可以宣传推广自己公司的产品”的意向，这样，便有了电子游戏资讯丛书《GAME集中营》编辑部的组建，创造历史的人们，也就在这时开始陆续登场了。组成《GAME集中营》最早编辑阵容的，是熏风、田松、龙哥和老D。 直到今天，在做游戏开发和游戏资讯的圈子里，年纪在四十多岁的人，给人的印象通常都是懂得经营懂得市场，但是对游戏本身的认识却并没有多少的管理层人士。在九十年代初更是如此，但那时至少有两位经理人虽然处在这种大叔的年纪，但对电子游戏的了解却比多数年轻人更深入。第一位是真正对电子游戏抱着热情和理想而经营公司的先锋卡通公司——也是后来前导的总经理边晓春先生，第二位便是深谙经营和管理之道，同时对玩家和读者们的心理有很充分研究的《GAME集中营》——也是后来《电软》杂志主编的熏风先生。 熏风本名刘文雨，北京社会科学研究院哲学所出身，他凭着丰富的人生阅历和文史哲学知识，成功地调动了从编辑们到读者们的热情，使《电软》得到了成功。虽说比起在第一线的责任编辑，主编往往给人“坐在幕后伸手指指方向，然后便和股东们一起数钱的人”的感觉，但《电软》能够快速崛起并且多年来经历风雨，保持强势稳占着国内电视游戏资讯杂志第一位，确实全是靠着熏风作为主编的清醒而明快的决断换来的。 而对于田松，大概很多人会感到十分陌生，因为此君在编辑部只待到了《电软》正式创刊之前就离开了，后来走的道路和电玩关系不大，如今已是北大哲学系博士。不过，若回去翻翻《GAME集中营》第一辑，还是能在很明显的地方看到他写的编者话，这说明当时他在编辑部中的地位还是颇为重要的。 接下来要提及的，就是在后来的《电软》历史上最有名望的编辑——龙哥邱兆龙了，在这时的编辑阵容当中，他是最年轻的一位，同时也是从心底对游戏抱着真正热爱的一位。在King和特工黄等人还未正式加入之前的《GAME集中营》时代，龙哥是编辑中唯一不需要查阅资料而能够准确回答攻略问题的玩家型人物。他在《GAME集中营》时期撰写的综述性文章《十年辉煌任天堂》，也是让后来无数读者怀念的名篇。 然后就是北师大出身的老D，这位勤恳踏实的编辑本名刘儒德，也是后来《电软》早期的中坚之一，他对游戏方面的知识并非特别突出，但在一些编辑事务性的工作上非常认真负责，因此虽然离开编辑部较早，但有很多老读者至今也还记得他的名字。 除几位正式编辑以外，也有很多青少年为《GAME集中营》献出了自己的一份热情，基本都是在先锋卡通公司兼职的大学生，而日后他们中的多数人成为了活跃在国内业界各领域的重要力量，这里面包括后来去了美国留学的叶展、叶丁兄弟俩，以及日后在不同时期加入《电软》阵容的特工黄、King、软体动物、赤军等人，今天他们都已经在各自的圈子中成为了赫赫有名的人物。 说到电软的早期编辑，可能很多老读者都会想起无类这个名字，关于这位脾气有少许古怪的神秘编辑的身份有种种猜测，但除了“应该是个有趣的人”这点之外，连性别却也没人能完全确定。

举报 | 4楼 2013-01-10 17:04 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

笔者就此事做过一回八卦娱记，向龙哥阿King等昔日的编辑求证，得到的比较可信的答复是“最初时是有人专用这个笔名，但比较早就离开了，而后来就成了不少人都拿来用过的名字”。这样的话，因为后来不止一个人用这个名字，表现出个性不统一而给人以脾气有些怪的印象也就可以解释了。但关于初代无类究竟是谁的问题，却并未得到确定的说法，笔者个人猜测可能性比较大的是田松，不过也不好断言。……当然，这段完全属于闲谈。 《GAME集中营》第一辑推出于1993年的夏天，封面是“龙之战士”海报画。内容**了数篇无论选题还是内容，即使放在今天也都足以作为杂志重头特辑的文章，包括《勇者斗恶龙5完全攻略》，幻想MUD小说《死亡游戏》，以及前面提到过的《十年辉煌任天堂》等等。强有力的内容，加上有别于当时其他所有攻略读物的特有的文化性，使《GAME集中营》一下子抓住了全国上万读者的心，对所有读到这本专辑的玩家来说，简直如同遇到了一位一直在期待的知音，就这样《GAME集中营》大名不胫而走，很快便成为广大游戏迷家期待的读物。 但是，虽然有了一定的口碑和影响力，实际市场成绩却并不是很理想，客观地说，应该主要是当时的先锋卡通在销售渠道方面运营不力造成的。而且由于编辑部的搬迁，联系电话和地址也不只一次改变，造成很多读者想买却不知道哪里有，而先锋卡通却堆着很多存书，无法变成回收的现金……94年初春面世的《GAME集中营》第二辑在发行中也遇到了相同的状况。所以，在《电软》创刊之前，《GAME集中营》若要算利润的话其实非常有限，不过先锋卡通的经营者们也清楚地认识到这主要是在于发行跟不上而并非没有市场，故而还是决定向前一直走，转为正式的期刊。而他们也并没有想到，在转成《电软》期刊后，随着渠道问题的解决、电软的热销和通讯地址的确定，之前库存的两辑《GAME集中营》的存书也很快被订购一空，并且至今也作为传说中的收藏品而被炒作。 正式刊号通过审批，大致是1994年2月左右的事，因为在3月发行的《GAME集中营》第二辑中，已经可以看到将于5月成为正式期刊的启事。而事实证明他们没有食言，1994年5月，《电子游戏软件》创刊了。 《电子游戏软件》创刊号的封面是“半熟英雄”的海报。成员方面，除了原先的几人外，又有一个名字正式进入了编辑的名单，这就是后来因叛离《电软》自立门户，并将《电电》做到几乎与《电软》分庭抗礼而得以名动四方，但同时人们对其评价也是毁誉参半的阿King。本名叫做索冰的King，若纯以对游戏软件的见识而言，可能是《电软》历代编辑中最广的一个，而他除了电玩之外的兴趣和经历相当之杂：工艺美术专科出身，也做过流行歌手，在离开《电软》后除了拉起《电电》的队伍与老东家电软对抗之外，还开起了酒吧和游戏厅……这种有冲劲的性格，注定了他在《电软》这列快车早期的开拓之旅中成为几乎可以和龙哥并称双璧的重要动力，也注定了他将成为《电软》日后的不安定因素。 除了新编辑外，杂志半数以上的重要作者也在创刊号时便基本得到了确定，里面包括了主持每期电脑游戏综述栏目“电脑游戏月旦评”的软体动物（汪寅）；撰写专栏“三国游戏纵横谈”的赤军（王歆）与先锋卡通老总边晓春；还有负责硬件知识栏目的特工黄（黄昌星）——他们在那时发挥的作用已经不仅是作者，而是接近兼职编辑的程度——在这些强力作者主持的专栏以外，再加上龙哥和King两人负责的世嘉MD和超任SFC游戏攻略与国内外新闻作为填充杂志实用信息量的主体，以及熏风主编亲自翻阅资料书并执笔的重头连载《电子游戏十年》，一本内容充实的杂志就这样开始了它光辉的历程。这时的《电软》还是双月刊。 到了7月，随着《电软》第2期出版，杂志社搬出了先锋卡通公司，在北京地安门附近确定了住址，这标志着杂志社已经从先锋卡通公司独立出来，开始了完全自主的运营。与此同时，后来被通称为“S·P”的ShadowPhoenix（萧腾）来到《电软》就任编辑，此君头脑灵活，十分擅长发挥杂志商业性和娱乐性并重的风格，主持的栏目生动活泼，很快便赢得了读者们的广泛欢迎，加上他在处理杂志日常运营的各种事务方面也有着相当出色的能力，就这样确定了他在《电软》不可或缺的重要地位。 杂志社内部人才济济的同时，《电软》的发行方面也出现了可喜的局面，这应该说主要拜熏风主编决定与二渠道书商展开全面合作之赐。有了二渠道发行的强援，杂志在全国市场的覆盖面迅速扩大，杂志社从上到下每一个人都在欣喜地看着，看着自己的劳动成果一期期地发到越来越多的读者手中……

举报 | 5楼 2013-01-10 17:04 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

值得纪念的发展时期——《电软》也好，整个业界也好……（1994-1995） 创业之初的《电软》，基本是一帆风顺地在稳步发展着，发行方面已经顺畅地开通了道路，内容方面也有龙哥、King、S·P、老D等勤奋可靠并且时有精彩表现的小编和一批优秀的作者们在保证着质量。当时的《电软》除了从创刊时便一直持续的几大招牌专栏之外，还有一个每期放在卷尾的很小的栏目叫做“电刑室手记”，专门登载编辑部里的各种趣事，原本只是个消遣的小东西，但却意外地受到了广泛的好评，也为杂志多聚集了不少的人气。 那个时期，同样在做电视游戏资讯的也并没有几家，一是比电软稍后一点创刊的《家用电脑与游戏机》，该刊内容是以PC游戏和软硬件资讯为主，原本侧重点便不在家用机游戏上面；再一家相对有点气候的，是一名书商做的丛书《电玩一族》，但因为没有强有力的编辑和作者，在资讯的充实度和文化性的竞争力方面终究无法和《电软》一争高低。应该说对《电软》而言，那时是即便不求快速扩张，也足以稳守阵地的局面。 然而熏风毕竟不是寻常的经营者，他十分了解居安思危的道理，一方面绝不能只凭着短短几个月的销量上升就认为已经杂志已经在市场上站稳了脚跟，必须时刻调整发行策略，宁可每期印数少于各地销售商发来的定单数量，也不能头脑发热地冒进；另一方面在杂志本身，必须一边增加页码一边为刊物的内容增添新的元素。而在熏风的密切留意下，这带来新鲜活力的血液，到来的比预想中更快，而且比预想中效果更好。首先注入的新血，便是前文曾提及的《电玩迷》编者叶伟和张弦，在1994年接近尾声的时候，加盟成为《电软》的特邀作者。 关于叶伟和张弦加盟一事，在几年前世纪之交时，熏风曾在《电软五周年纪念特辑》中的杂志回忆录中有所提及，在此笔者摘录如下，一来是偷个懒，再来也是为了让历史不至于在转述中走样： ……《电玩迷》的编辑兼撰稿人叶伟寄来了直署其名的“挑战信”。他在信中说：《电软》受到读者如此热烈的欢迎，你们心里一定非常得意。作为《电玩迷》的编辑，我们多年来创立一份正式杂志的梦想一次次破灭，而你们轻易就成功了，我知道我们已经不战自败，但我决不服气，因为这不是一场公平的挑战。如若换一下角色，我们一定做得更出色。对叶伟的“挑战”，我深感同情。在致他的回信中说：我们确实做得并不够好，而且我们也从《电玩迷》中吸取了很多营养。这确实是一场不公平的比赛，但我们不是胜利者，你们也不是失败者。因为《电软》不是哪一个人和哪几个人的，我们从一开始就不认为《电软》是一本同人杂志，它是属于整个电玩迷的，因此在创刊号上我们写了五个大字“创关族的家”。希望大家泯弃地域、门户、主客、先后之陋习，精诚合作，开创中国游戏业的新生面…… 在熏风主编诚挚的邀请下，叶伟和张弦也来到了《电软》的旗下，而他们带来的第一份见面礼，便是对世嘉的MD与任天堂的SFC——两款当时最优秀的热门游戏机的比较探讨论文，从硬件到软件进行分析比较，把很多玩家喜欢的MD捧得很高，把同样也有很多玩家喜欢的SFC贬得颇低。要说也真不愧是这二位，切入点找得够有话题性，论证的言辞也颇为强烈。这篇论文在94年11月的《电软》上发表后，随后一期也刊登了以南京的硬件专家黄明作为反对派代表而寄来的针锋相对的反论，自此如同一石激起千层浪，在全国玩家中引起了长达半年之久的两派大论争。 《电软》上面叶伟张弦和黄明的论战连续进行了数月，而与此同时一些《电软》以外的电脑类报纸杂志竟也受到波及，开始刊登这一话题的论战文章，这种现象在当时的国内还是史无前例的。这种论战对于引导玩家们看待游戏和游戏机的着眼点无疑是件好事，但更重要的是，这也是《电软》一次成功的大型商业炒作，直接令杂志的销量和声望都得到大幅度上升。同时，也奠定了叶伟张弦两人在《电软》作为首席特邀作者的地位。 在那段时间中，在《电软》扬名立万的除了叶伟和张弦，必须提到的重要撰稿人至少还有两位。其中之一是如今已在国内电玩和动漫圈子里被公认的大姐大——雪鹰（吴嘉懿），当时的雪鹰只是个正在读高中准备上大学的女学生，然而她的文笔和她对电玩的认识比起龙哥阿King亦毫不逊色，凭着这份实力写出的游戏介绍与评论的品质自不必说，加上又是身为玩家中少数派的女生，理所当然地成为了读者们心中的偶像。时至今日在某著名软件公司担任要职的她，仍被无数的玩家所仰慕。 另一位作者中的重要人物，是动画制作行业出身的Akira（徐燕明），不管是做动画还是写稿子，他都以认真专注的敬业精神得到许多圈内人士的高度评价。当时还以XYM做笔名的他，和动画公司的同事WD一起，怀着对动、漫和电玩的热忱加盟《电软》，希望让更多的读者领略动画、漫画、游戏三位一体的快乐，他们所主持的栏目，名字便是“三栖人”。这个名称，相信只要看过当年《电软》的老读者们到今天也绝对不会忘记。 这一时期之后，编辑配置方面发生了一些变动，在夏天开始的时候，老D因为前往英国深造，正式结束了他在《电软》的编辑生涯，后来获得心理学博士学位的他，除了99年时在电软五周年纪念特辑中露面过一次之外，已经不再涉足和电玩相关的领域，不过他的名字，直到今天也仍不时被昔日的老读者们提起。

举报 | 6楼 2013-01-10 17:10 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

而勤恳塌实的老D离职虽然是件憾事，但与此同时，从福建归来的特工黄作为生力军，正式加入了编辑部。 特工黄（黄昌星）是在《电软》创刊后不久，完成了在理工大学的学业并且离开北京的。可能是因为学校分配的原因，他毕业后先回到福州在国家单位里工作，当时的离京和此次回归正好时隔一年，估计那便是毕业时与家乡福州的单位签订的工作合同期限。电子技术专业出身的他，以强大的硬件知识和技术水平，原本就一直在以特邀作者身份主持《电软》的主机硬件栏目，同时，他对电视游戏的见识水准，也足以与龙哥阿King比肩。这样一位有着全方位能力的强者正式就任为专职编辑，足以弥补老D离队的损失，并且无疑使《电软》的阵容更加完整而强盛。但所谓天有不测风云，当龙哥等编辑正为新同伴的到任而欣喜时，一场大危机降临在《电软》的头上，这就是《电软》历史上著名的“停刊事件”。 对于1995年7月《电软》被上级部门停刊处分的原因，一直是令读者们猜测不已的话题，据说当时上级主管部门一共列出了15点有问题的地方。当然，这15点在性质上应该是有轻有重，当中有些可能在今天看来已经不是问题。包括正式创刊后一直用做刊名副标题的《GAME集中营》这个名称令人反感；以及只注重娱乐性，因此单纯介绍外国的游戏软硬件产品的文章占内容比重过大；还有封面太花哨，过于缺乏严谨和严肃性等等，而在这众多问题当中，《电软》犯的比较重要的错误，却可能在于那几个月的卷首社评。 那是进入95年之后，杂志的栏目中增加了每期卷首的社评。这“电软社评”多数是由熏风主编亲自执笔，论点鲜明，每期都十分中立和客观地畅谈业界情势，话题从针砭国内游戏产业自身的陈腐弊端，到抨击社会上对游戏的偏执态度，以及分析我国盗版行业面对的微妙局面等等无所不谈，尽情地言他人所不能言和不敢言，因而迅速成为杂志大名鼎鼎的招牌菜之一。但是也因此，难免地就会得罪一些人，尤其重要的是，其中可能也会包括一些当时在政府上级部门的官员……当然这也只是笔者的猜测，无论如何，在这些社评中，的确有些不大恰当的言论是事实，因此便也成了令杂志遭到停刊处分的原因之一。 总而言之，在各种原因下，《电软》被停刊了。 满怀热情做出来的杂志，却遭到这等无妄之灾，年少气盛的龙哥和King有点坐不住了，比他俩年长一些也沉稳一些的特工黄与SP也有点坐不住了，但只有一个人仍然一如往常，胸有成竹地安排着编辑部停刊期间的事务，那便是担任主编的熏风。 作为一个已过不惑之年、见过足够世面的知识分子，熏风很清楚地看到，这次停刊处分的性质并非是不可挽回的严重，因此在一边做工作争取尽早撤消处分的同时，一边有条不紊地继续安排着工作，在他的冷静领导下，旗下的年轻编辑们也很快平和了下来，做着准备工作，静待着恢复正常出刊的那一天。 熏风主编并没有看错形势，停刊处分最后只持续了两个月便解除了，比多数人预想中要短得多。当然，对于《电软》的编辑部成员来说，两个月时间已经足够久了。 从1995年10月号恢复出版的《电软》，副标题改为《GAME风景线》，本名刘文雨的主编不再使用熏风这名字并改任常务副主编，实质上仍主导着杂志大小事务的运营决策，而主编的名字从熏风变成了叶宗林。这些都是停刊事件带来的影响，但实际上并没有改变什么，《电软》仍然还是《电软》。而在复刊的同时，早期编辑阵容中的最后一位——软体动物（汪寅），终于也正式加盟到编辑部来了。 软体动物的大名，在他正式加入《电软》编辑行列之前，就早已作为著名作者为广大玩家所熟悉，和龙哥等人不同，软体动物虽然也玩电视游戏，但最有见识和心得的却还是在电脑游戏方面，而且正好与擅长日文和日本游戏的King相对应，软体动物是英文及欧美风格游戏方面的达人。无论是在《电软》做编辑的阶段，还是后来在前导、亿龙、尚洋，以及最近两年和SP一起做模型玩具杂志的时期，软体动物也都是拥有着相当多支持者的名人。随着他的加入，《电软》的编辑和作者阵容，在95年底的时候达到了最强盛的顶峰。 与电软杂志成长的同时，整个国内的电玩事业，都在这一段时间里有着长足的发展。在媒体方面，有电脑软件与电脑游戏的专门资讯杂志《大众软件》的创刊，而以开发《官渡》的前导等公司为首的软件开发厂商，也有相当数量的国产游戏作品推出。可以说，整个国内业界的环境都在呈现着欣欣向荣的局面。 而《电软》的增刊和各种专题丛书，也从95年开始与杂志配合着推出，并占据越来越大的市场份额，其中包括著名的《电软94典藏本》以及King在停刊期间负责编译的《秘技宝典》。《电软》杂志本身，则因复刊后举办电玩知识有奖竞赛而进一步扩大了在读者群中的影响，在内容方面，也有特工黄的“格斗天书”和魔法师（叶丁）的“游戏制作入门”两个新的招牌专栏推出。就在这样的空前盛况中，《电软》的1995年结束，风云变幻的1996年来到了。

举报 | 7楼 2013-01-10 17:10 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

由乱入治，由治入乱——《电电》扬旗与《电软》的内外交困（1996-1998） 1996年春天，走出了停刊的泥沼，再次踏上顺调发展之路的《电软》杂志社，搬迁到了新的社址。从这一时期起，《电软》增加了与海外业界同行的往来，先后与日本和美国的许多游戏公司及出版机构建立了比较稳定的合作。但就在此时发生了一件事，这便是杂志元老之一的King离开了编辑部。 比起之前老D因出国深造而离职，这次King的离去从一开始便充满着反叛的色彩，这样说的理由之一，在于他并非是以很和平的形式与杂志社结束的合作关系，虽然当事人至今也都三缄其口，但可以肯定的是，作为编辑的King与常务主编刘文雨之间确实发生了一些分歧和争吵，并且成为了他离开的关键性原因。如同所有成为传说的事情一样，完全的真相也许是旁人永远难以触及的，即使当事双方不保持沉默，也难免会各执一辞，各说各的道理。笔者就收集到的信息做出的结论是，King和主编之间的分歧大致应该产生在办刊理念和价值观上面，而这两方面又是互为因果的。 在主编方面而言，对于电软这样一本发展中的综合资讯类杂志，强调的始终是信息量的丰富和全面，同时尽量在大范围内不让任何可能的读者流失。因此，首先无论游戏攻略、介绍还是业界评论，或者动漫作品的介绍文章，选题都尽量只找大众化的题目，而且不管什么题目，基本都要求把篇幅控制在两个页码以内，这样，即使对该主题没有兴趣的读者，也不会认为自己买到的杂志上有过多用不着的内容。 但这样做的结果，也容易令人产生一种与之相反的观感，就是这令杂志上什么东西都只是点到为止，结果会造成无论读者对哪个主题当真有比较深的兴趣，都会觉得看着完全不过瘾。重量级玩家出身的King 无疑会是这种论调的代表人物，因而对《电软》的方针必然有所不满——这在他日后自立门户时与《电软》针锋相对的办刊风格中能够清晰地体现出来——而当时作为普通编辑的他，无法说服主编接受自己的意见，因此在工作中必然地会表现不合作和消极的态度。于是，King会说主编的想法只顾商业性而不照顾真正的迷友，这会使刊物失去活力；主编则会认为King只具备做同人志的思路和热情，那只会把杂志送上绝路。而在工作上产生消极倾向之后，对杂志来说确实很难再有如原先般的重要价值——如果让笔者客观地说，虽然King后来在《电电》不论作为经营者、编辑还是作者，都创下了颇惊人的成绩，但若继续留在《电软》，这份潜力便不大可能发挥出来，也许只会一天一天把热情和创造性消磨下去。 总之，在裂痕不断扩大而终于演变成以争吵形式发生的冲突时，King的叛离也就是一件很自然的事情了，而说“叛离”的最重要原因，在于他离开后仅仅一个多月，市面上便出现了一本新的电玩资讯志《电子游戏与电脑游戏》，King的身份便是这本杂志实质上的执行主编。 King能够在如此短的时间内便得到充分的条件做出新的杂志，主要是缘于得到了一位二渠道书商的支持，启动资金和发行两方面的需求因此都一举得到了解决。但因为那书商素质和见识有限，却又是唯一的最大股东，这种不完善的投资和管理体系的形成，就埋下了在几年后令《电电》及其相关的整个体系走下坡路的伏笔，这是后话了。 组成《电电》编辑阵容的，都是King在电玩圈中的至交好友，比起《电软》创刊时的编辑班子，他们的平均年龄更加年轻，整体而言对游戏的热情也更加高涨。 说起这个班子，除了为首的原《电软》编辑King之外，首先要提到的便是政法大学出身的Blue（陈振宇），这位可是个非同小可的人物，他比起King要略微年长，在《电电》的队伍建立之前，他已经是《家用电脑与游戏机》等杂志的作者，而在《电电》编辑部中，Blue以其稳健的作风和丰富的学识，在编辑、写稿、栏目安排、工作分配等方面表现了他全方位的能力，当King离开后，Blue身兼《电电》和后来创建的动漫杂志《梦幻总动员》的管理人职务，更充分施展出他的才华。 Blue之后，便是当时还在大学就读的Dragon（许海龙），《电电》早期时并不很突出的他，有着冷静的头脑和准确的全局观，在《电电》锻炼数年积累经验，为日后他离开北京加盟南方《电脑商情报》集团旗下，主持创建《游戏日》杂志打下了坚实的基础。 此外的几位《电电》创刊编辑，Fox（付可）、Angel（张志）、Snake（尹龙）、Beak（白松涛），也都是各自能够独当一面的人物：Fox对电视游戏有着超群的见识和理解；Snake则是电脑游戏的大师级人马；Beak精于运营和业务；Angel是硬件专家出身。其中Snake最为了得，后来在前导公司和著名的门户网站TOM.COM都担任过重要职务，目前更与Beak一起自组软件公司在进行游戏开发，是国内业界著名的游戏制作人。 与完备的编辑阵容相对应，《电电》的作者群也是从一开始便集结了众多强者而吸引了大量人气，尤其是King拉到了从《电软》时代便与他私交甚厚的雪鹰、赤军和Akira三人，在《电电》创刊后的数年中，这三位重量级撰稿人的作品，为杂志的发展做出了不可磨灭的贡献。 《电电》的创刊号封面选用了一张火焰背景的“超时空要塞迈克罗斯7”的海报，对内容的处置也象海报的色调般热烈而震撼，并且正如前面提到的，作风完全与《电软》针锋相对，每期无论是攻略还是介绍游戏周边的文化、知识类的综述特稿，都毫不吝惜页码地安排篇幅，动辄就是十来个页码的大特辑，让作者写得过瘾，玩家和读者们也看得过瘾。

举报 | 8楼 2013-01-10 17:14 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

从第一期King亲自执笔的《日本剑术流派与剑侠列传》与Akira绘制的改编漫画《霸王丸风云录》开始，之后的半年内，赤军的“毁灭与新生”系列、雪鹰的《梦幻模拟战》剧情攻略、Akira的《樱大战》剧情攻略等等大特辑不断推出，而且除了每期平均三篇以上的大特辑和完全攻略这些重头文章外，不断刊登大量各种最新游戏攻略的密集轰炸战术，也一下便抓住了许多早已对《电软》总是“适可而止”的作风感到不满足的读者。《电电》的发展道路，就这样迅速地宽阔起来，到96年底的时候，《电电》已经稳稳地立足于书刊市场，有了自己的一块阵地。 对于King的扬旗，固然赢得了许多读者和同行的称道和支持，但在那些对《电软》感情比较深的读者，和与《电软》关系密切的合作出版商渠道商们眼中，这种叛逆可谓大逆不道。一时间“忘恩负义”、“不自量力”等等帽子纷纷向着King头上飞来，而一贯能够保持风度的老东家《电软》主编刘文雨，倒并未放出太激烈的言辞，但也说出了“King凭着他那幼稚的主张能做到什么地步？这种只能给小圈子服务的同人志，做不了几期就会死掉了”这种话。当然，在这上面做口角之争是没什么意义的，King和他的同伴们将《电电》一路做大，便是对此话做出的最好回敬。 然而除此之外，另有一件事也成为了King被反对者们攻击的口实，那就是在他离开《电软》的时候，曾被刘文雨主编要求“至少一年内不要做相关媒体行业的工作”，对此King当时似乎是含糊以对，但结果不仅并没有照做，而且立刻便扬旗作乱。在这一点上，刘文雨的这样要求的依据，应当是来自当时在国外高技术行业“竞业回避”的规则，即员工离职时，一般要和原公司签订契约，在之后的一段时间内，不得将他在原公司掌握的技术应用于相同领域的工作。不过，在King的方面来说，也有他无视这要求的理由，首先媒体行业并不是有那种需要技术垄断的领域，第二是国外企业要求原雇员竞业回避的时候，至少要支付其相当于一年薪金的补偿金，而King离开时并没有从《电软》拿走一分钱。无论如何，King在他的朋友当中，依旧是那个人缘不错的King，尽管在工作上成了对手，他和龙哥等昔日的同事们仍然还是至交好友。 转眼间1997年到来了，这一年的春天发生了很多事，首先是SEGA公司与中国四通集团的合作，令SS“土星”主机以及对应的游戏光碟首次在国内得到正式的代理发售，虽然因为价位仍不够适应国内市场等原因，最终没有能持续下来，但毕竟是国内电视游戏发行行业从无到有的开端，紧接着SEGA在中国的街机公司世嘉华翰与四通联合举办VR战士大赛，更将这合作的热潮推向更高。而在这一系列运作中起到了重要作用的，便是《电电》的编辑Beak。 在这件事之后，两本电视游戏杂志都发生了不小的人事变动，《电电》方面Beak正式到四通集团就任，Snake加盟前导从事游戏开发；《电软》方面，有特工黄和软体动物在这一年的3月左右相继离职，特工黄回到福州，前往他故乡城市的电子出版机构就职，软体动物则与Snake一样，去了当时正在四处招贤纳士的前导。 同样都是走了两个人，但比起尚有King、Blue、Dragon等士气高扬的编辑和日益壮大的作者群，一路顺调进击的《电电》，只剩下龙哥和SP的《电软》却陷入了空前的困境。在数月间，《电电》以抢先推出《最终幻想7》、《浪漫传说》等重头攻略，及连载新锐作者绯雨焱的《魔神1440》超大特辑和小孔的《GAME国的CLAMP君》等专题，不断地吸引到更多的读者，而这一时期的《电软》，虽然也仍不时有特辑推出，但由于人手的缺乏和刊文原则的局限，有价值的创意往往得不到充分发挥。两刊在读者支持率上的差距再次迅速缩小，《电电》似有直逼《电软》之势。 不过，《电软》的金字招牌毕竟不是那么容易被人摘掉的，从实际成绩来说，主刊虽然停滞不前，但其增刊一直在为《电软》创造着巨大的效益。从97年初被评价为最高杰作的《格斗天书》开始，一本一本增刊为《电软》带来源源不断的收入，就连在最困难时期仓促推出，被读者们贬称为“纯粹骗钱”的《世嘉专辑》和《3D格斗天书》，也一样实实在在地赚到了大把银子，《电软》市场影响力的基础由此可见一斑。而《电电》方面，虽然也有《电子游戏攻略指南》、《电子游戏广场》等强有力的增刊和系列丛书推出，与《电软》争夺市场份额，但始终也无法令《电软》系统的出版物“市场占有量第一”的宝座动摇。 在龙哥和SP的辛苦支撑下，《电软》熬过了97年的夏秋两季，年末即将到来时，新的战力终于参入了！Perfect（杨柯来）和天师（李胜）加入，再次充实了《电软》编辑阵容。Perfect勤恳踏实，做事中规中矩，从来不会有什么失误，后来成为了《电软》的执行主编；天师则相反，个人好恶十分鲜明，对游戏厂商、主机和软件的评论经常言辞激烈，因此也成为了可能是所有国内电视游戏媒体编辑中受读者争议最大的一名。无论如何，这两位新毕业的大学生充满了斗志，迅速成为了新的中坚力量。 《电电》方面，也在97年末的同一时段有了新鲜血液的注入，其一是软硬件皆能的资深重量级玩家ET（郑桐），作为编辑十分认真负责的他，以充分的实力受到同事们的信赖，在King不再担任专职编辑，而 Blue也由于动漫杂志《梦幻总动员》创建，主要精力转向了《梦幻》以后，他和Dragon一起主管《电电》这一系统的工作，成绩是十分卓著的。 另一位新任编辑，便是一直作为《电电》重要作者的绯雨焱（刘炎焱），日后成为动漫资讯杂志圈风云儿的他，文笔激扬与轻快兼备，在栏目的编排和策划方面也总会有惊人的出色构想。他在《电电》的时代撰写的《天边的骷髅旗》《超时空要塞》等专题特稿，至今仍为无数读者所传诵和怀念。

举报 | 9楼 2013-01-10 17:14 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

97年底和98年初的《电电》，继续走着重头特辑与长篇攻略交叉轰炸的路线，Akira的《新世纪福音战士》、小孔的《五星物语神曲》、Dragon的《最终幻想系列回顾》、以及King的《机动战士高达百年史》等经典专题相继登场，这些专题中的资料和文字在之后被无数丛书和杂志的相关文章中被引用和摘抄，这一点是一向对内容不敢放手，坚持走中庸路线的《电软》所没能做到的。至于增刊方面，也是丝毫没有放松，介绍资讯的《电子游戏广场》和攻略专辑《电子游戏指南》几乎也和主刊一样以每月一本的节奏推出。 而《电软》方面，继续发挥着拥有《电电》所没有的优势，这便是对国际和国内业界的新闻评论。这一栏目的招牌作者主要有两位，一是在海外工作的叶展，二是在国内业界多年的叶伟，凭借这两人的学识和文笔，新闻评论成为《电软》独一无二的招牌菜，这也为后来《电软》推出《游戏批评》丛书打下了良好的基础。此外，由美年达饮料赞助的“中国电玩排行榜”，也在龙哥的主持下开始了运行。此外，随主刊附送《大墙读本》也成了杂志新的卖点，以至于《电电》从99年开始也不得不每期附送《漫园》别册来对抗。而另一方面，《电软》开始尝试其他门类流行书刊的运营，介绍热门服装服饰的《都市流行·酷》，分二册在98年春秋两季发行，在市场上成绩颇佳。 在持续强势的《电电》和逐渐恢复活力的《电软》两刊的竞争中，1998年就这样过去了，这一年总的来说是各擅胜场，大致都达到了目标，而随着99年的到来，更激烈的战争即将展开。 98年底的时候，《电软》打出广告：一本综合动画、漫画、游戏内容的增刊《MAGIC地带》正在策划准备中！而主持编写这本书的人，是编辑SP，与当年“三栖人”栏目的作者Akira！这消息一放出，立刻在读者中引起了极大反响。 Akira在96年King建立《电电》后，出于和King的交情一直在为《电电》撰稿，而在《电软》便极少发表作品，对《电软》的老读者来说，实在是一件憾事，而远去的“三栖人”栏目，更是令无数人怀念。所以，听到Akira主持的动漫专辑将要面世，无疑是会让读者们热切期待的。 这时的《电电》，人事方面又有了一些变动：默文（卢斌）和驰骋（黄漩）先后来到编辑部就职；Fox离开了编辑团队，去经营自己的公司；King也将主要精力投注在自己的酒吧和俱乐部上面，在杂志这边参与的工作变少，日常事务基本由Blue来主持。Blue闻得《电软》要出版《MAGIC地带》，当即与股东商量决定，《电电》也要同时推出自己的动漫综合专辑！ Blue做出这个决定，并非没来由地盲目跟风争夺市场，而是因为此时的《电电》编辑和作者群，做动漫题材的读物确实拥有不亚于Akira和SP的实力。虽然雪鹰这次作为作者站在了Akira一边，但《电电》这里的编辑中，绯雨和驰骋都对动漫有着很丰富的见识和深刻的了解，而作者当中也有桑桑、小孔、鸿鹄等在动漫圈很著名的人物。如果市场被对手抢先占领，而令这边的人没有能够充分发挥的机会，那是非常遗憾的。因此，做出决定之后，《电电》的《梦幻总动员》增刊便紧锣密鼓地开始筹备了。 事实证明Blue的决定是正确的，1999年3月《MAGIC地带》气势如鸿地推出时，《梦幻总动员》也几乎在同时上市，虽然《梦幻》这种明显对抗的做法遭到了一些非议，但有价值的内容还是得到了大多数读者的好评。两本书的销售成绩均获得了理想的效果。而可惜的是，完成了精彩绝伦的《MAGIC地带》之后，Akira便不再继续做书，之后《电软》推出的续集《三栖人》完全原封照搬海外的杂志内容，虽然也算是有看头，但生命力就远没有《MAGIC地带》那么强劲了。 《电电》方面对这一项目的处理方式则完全不同，在《梦幻总动员》大获成功后，步调丝毫没有变慢，半年内一鼓作气地推出了《梦幻总动员》的2和3，再之后更实现了《梦幻总动员》的期刊化。后来在国内动漫资讯杂志圈里名头响当当的编辑和撰稿人们当中，以绯雨和驰骋为首，鸿鹄、3000、Jedi、落落等许多人，都是先后在《梦幻》工作并成长起来的。 回到主刊物的较量，《电软》在99年之后展开了全面攻势，带着莱因、彩火、七支剑等新编辑到位的热气，《游戏批评》和《菜鸟通》两本新刊同时登场，《批评》主要走业内评论路线，内容相对专业，《菜鸟通》则如其标题，以电玩入门知识为主。外界普遍的评论是《批评》很优秀而《菜鸟通》明显功利主义，但《电软》靠着这两本新书一本得名一本得利，却也是不争的事实。 反观这个阶段的《电电》，却并没有大的什么新动作，只是人事方面默文离开编辑部，加盟另一本新生电玩刊物《新游戏同志》；以及稍后增加了以Laser（李灼）为首的新编辑Mars、星辰等人，出版的增刊也仍是《广场》和《指南》两个系列。不过，杂志本身的品质一直保持在不错的程度，加上与《电电》和《梦幻》连动的网站NewType的建立，并有Carl（王剑涛）和星儿等人组成的网络部进行主持与维护，一时也呈现出热火朝天的繁荣景象。 此时已是2000年初，在《电软》和《电电》的对峙中，偶有如《新游戏同志》的同类杂志出现，基本也都是在北方办起来的，能在市场上分一杯羹，但始终作为不大，《电软》和《电电》亦都没有太把那些对手放在心上。

举报 | 10楼 2013-01-10 17:18 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

但是，出乎所有人的意料，从中国南方赫然杀出一匹黑马，震惊了整个电视游戏杂志圈，这就是《游戏机实用技术》。 在之前的竞争中，《电软》和《电电》都采取过增加页码，提高纸张质量、增加彩色印刷等策略，但考虑到成本问题，每次提高得都比较有限。然而《游戏机》有头脑明晰的股东，在创刊伊始，便不惜成本地使用比前两者都要优秀的纸张和都要多的彩页，他们的攻略作者也都充满着可以和《电软》、《电电》创业之初的龙哥等人相比的热情与活力——真正用了心、投注了感情而写出来的东西，是可以让读者感受到非同一般的吸引力和共鸣的——这句话确实一点不假。《游戏机》杂志天时地利人和兼备，短短几个月时间便让其北方的对手感受到强大的压力，大有后来居上之势。 2000年中，龙哥进入前导时代一位好友的游戏公司就职，告别了为之效力了将近七年的电软，尽管“龙哥热线”这个栏目名在那之后一段时间仍然沿用，但却已物是人非。次年，SP离职，与软体动物一起组建公司，同时合作办起玩具模型杂志《玩具新时代》。至此，初代《电软》编辑除主编外全部离任。 如果说《电软》的人员更替还算是新老交接的正常规律的话，《电电》方面的人事变动，则可以说是江河日下走向萧条的写照。从99年末，King从《电电》阵容中淡出，以及驰骋与鸿鹄离开《电电》系统的编辑和作者群，自立门户办起动漫杂志《新干线》开始，2000年春天，绯雨留学加拿大深造，夏天网络部撤消，Carl离开，秋天时ET、Mars离职，次年更发生了以Dragon、Laser为首的电玩资讯部全体叛离，前往南方《电脑商情报》集团创建新杂志《游戏日》的事件…… 这一系列的状况发生的直接原因都可以归结在一个人身上，这便是前文提到King最初组建《电电》时的那位书商股东，在《电电》最初的四年间，他并没有对编辑部的管理和杂志的运作方向做什么干预，作为股东和编辑们相安无事，一切都还算好。但到了后来，小商人眼光的局限性开始作祟，他开始对编辑日常工作和杂志经营比手划脚，甚至对每个编辑的私人事务也开始横加干涉，给作者的稿费发不出和编辑工资拖欠成了家常便饭……尽管有Blue作为总经理，在这样的股东和编辑中间缓冲协调，终究也如同杯水车薪般无济于事。到了后期，积怨之深的程度，从几乎每一位从《电电》系统离开的编辑都无不大骂“小农意识”这一点便可明证。 大厦将倾，一木难扶，失去了人才和活力的《电电》与《梦幻》，业绩不断下滑。勉力支持到2003年春天，终于Blue也被迫离开了杂志社，而直到这时，大股东犹自抱怨“是Blue的方针错误，才会留不住读者，也留不住编辑”，他全面招聘了一批新人编辑，希望这样可以再创造一次辉煌…… 无论如何，《电电》的时代结束了，King和Blue创造的传说完结了。 而如今的《电软》，却在激烈的竞争中显示了其终究是龙头老大的实力。刘文雨主编瞄准来自南方的对手，不动声色地展开了布置…… 2002年初，特工黄回到了北京《电软》杂志社，主持开办《电玩新势力》电玩主题光碟杂志。实际上比起《电电》由Angel负责制作的光盘专辑《电子游戏一点通》系列，与《游戏机》杂志附赠的光碟，《电软》在这上面动手是最晚的，但特工黄充满自信，并且确实地做到了后来居上。 2002年末，Akira回到了北京《电软》杂志社，主持开办《动感新势力》动漫主题光碟杂志。 2003年，《游戏机实用技术》与《电子游戏软件》展开激烈的战争。从1月号起《实用技术》降价并继续附送光盘、《电软》降价增加页码并附送《电玩新势力》…… 历史，仍然在继续……

举报 | 11楼 2013-01-10 17:18 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

那么多激励，那么多企盼，那么多期待，那么多建议，那么多颗滚烫的心，说实在话，我们两手捧不下，双肩担不起。欧美、日本、港台有几十种，上百种电子游戏杂志，大陆却一本也没有！！！中国有几十万闯关族，上千万游戏者，难道永远饥肠辘辘，嗷嗷待哺？别人已专美于前，我们还不雀起于后吗？因此我们的愿望渺小而神圣：中国的闯关族应该有自己的家；中国应该有自己的电子游戏杂志。我们相信：面包会有的。

举报 | 18楼 2013-03-01 19:28 回复

《电软》老编辑：从纸媒到手游CP,圆梦还是砸钱？

2015-07-06　来源：996手游网　编辑：ccparfait　评论（0）　A-　A+

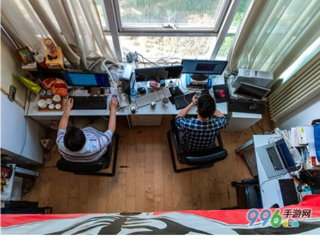
现在手游很火爆，身边很多人但凡是有资本的都想过一手趁这个牛市捞一把。《电子游戏软件》是94年创刊的杂志，曾经有过很多的读者，老一辈的读者们应该会记得SP这个笔名和他的拥有者萧腾，老萧也不能免俗、前不久也“下海”做手游了，他参与的独立游戏团队叫“未来国”，那么他们开发的游戏是什么样的？他们这个自筹资金的团队现在处境如何？很多人和我一样，都对这件事十分感兴趣，所以国内著名独立游戏平台niceapp.cc（小众app）受邀、抱着不把这篇文章写成一个厂商稿的心情，对这个团队和曾经的《电软》老编辑本人做了一次采访，抛开什么梦想理想这些云山雾绕的东西、就事儿论事儿，来看看事情的来龙去脉吧，也许会对你有所启发也不一定。



一、曾经的荣誉与负担

网上著名文章“国内电子游戏杂志十年史”中是这样描述SP的：“ShadowPhoenix，此君头脑灵活，十分擅长发挥杂志商业性和娱乐性并重的风格，主持的栏目生动活泼，很快便赢得了读者们的广泛欢迎，加上他在处理杂志日常运营的各种事务方面也有着相当出色的能力，就这样确定了他在《电软》不可或缺的重要地位。”在号称国内第一本专业游戏正式刊物的《电子游戏软件》主创了“大墙画廊”和“乱舞势力”，同时引起了国内COSPLAY角色扮演这一爱好的兴起，在90年代玩COS简直是不可想象的一件事。

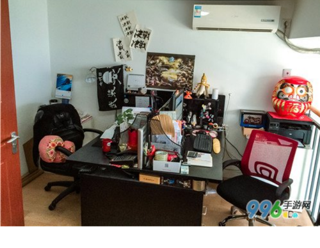
也就是说，虽然SP和特工黄、龙哥、软体动物同为一代目编辑，但是其负责和擅长的领域并不主要是游戏，而大部分是游戏周边和游戏文化，因此，SP在02年离开《电软》之后，和喜欢模型的同好“软体动物”一起创业了一阵子模型杂志，更是由此以兴趣为职业、开了一家经营了10年的模型店。这些并不是本人在八卦，而是受老萧之托根据其简历整理成文的，他说，写得好、我请你吃饭~！所以大家一定要多多点击！促成这顿饭局。话分两头哦不，是言归正传，SP对游戏周边非常感兴趣，（在《电软》开创“玩具总动员”栏目，之后和后来的动新主编AKIRA一起编篡的《MAGIC地带》），因为在国外，无论当时的欧美还是日本，已经有着完整的动漫游戏周边全套的流通体系，而当时的中国大陆还是个相对空白的市场。



当年的网络也不像现在这么发达，《电软》作为中国大陆正规的主流游戏杂志，这些也是要宣传和介绍给读者。离开电软后，因为对模型的共同爱好、SP与软体动物一拍而合，做了一本模型玩具杂志《玩具新时代》，这可以算是中国大陆第一本且唯一一本原创的模型玩具刊物，坚持了一年多。积累了许多模型玩具的专业知识后，开了一家模型玩具店，十年中、收获最多的不是金钱，而是认识了许多朋友，现在一起合伙做游戏的未来国团队合伙人就是在那时认识的！当然，此处SP还嘱托niceapp.cc小众君方便的话加上淘宝店的链接，当然被小众君义正言辞拒绝了，如果大家感兴趣可以在网上自行搜索。

二、回归游戏圈

聊完了之前的陈年往事，老萧的眼眶有些湿润，看得出，他该睡午觉了。接着，我问了他到底为什么在现在这个时间点决定做手游？又是怀着什么样的心情回归游戏圈的？“肯定是看现在手游火，赶紧扎点钱”——不是我狭隘、但很多人都会这么想，老萧眨了眨眼睛、又搓了搓脸，“现在游戏圈都是陌生面孔啊，当然我这个前辈也不是他们所认可的，呵呵，不是我倚老卖老啦，十年河东、十年河西啊！这么多年的大隐隐于市的生活已经让我忘记了游戏圈的繁华（哇，吐！这个小动作是他自己卖的萌——作者注），85后90后才是如今叱咤游戏一线的风云儿。关于这个时间点，其实并不是特意在这个巅峰期进入的，早在2012年我们就开始谋划了，当时手游在中国仅仅起步。



我的合伙人是位留学归来的90后，是个对游戏充满了狂热和自己独特见解的小伙子，是原来在“模玩两可”店里买模型人形认识的，相谈甚欢后志趣相投，商定留学归来一起踏上制作游戏的不归路。当然也看好这个行业的汹涌利益，而也从另外一个方面实现我们心中的梦想：做自己喜欢的游戏，做中国人自己的游戏！作为电软初代目的编辑，对于游戏有着一种不可磨灭的爱，尽管现在整个市场、整个社会对于游戏的认可已经从若干年前的洪水猛虎转变成一种生活方式，但就我来看，圈中的浮躁多过实际，金钱堆砌起来的浮华外表胜过内在本质，当然这些是大环境所决定了，也不是我们这些过江之鲫所能改变的，扯远了，远啦……”嗯，果然和剧本里写的一样，最后要聊到理想和抱负就对了，现在的读者最吃这一套，泪目妥妥儿的。niceapp.cc小众君在这里这么黑老萧虽然有点不合适，但是话分两头，一个老游戏媒体人，肯定会有想做一次游戏的念头吧，多多少少，所以这个不用解释大家也都了然。所以，niceapp.cc小众君对读到这里的小伙伴们也友情提示一下，想做就去做吧，憋有顾虑~！

三、团队&游戏

按厂商稿的节奏，写到第三段怎么也该写厂商和游戏名了，最次也该刷关键词了，根据老萧的话，独立游戏团队“未来国”没有资金赞助，完全个人独资，公司的名字取义“建立一个属于大家的游戏未来国度”，资金、市场都是他们的弱项，和很多独立游戏团队一样，很多方面都没有经验，就像刚进入一款新的RPG游戏，有很多需要去开发的未知领域。加上SP老萧，一共9个人的独立团队可以说在各方面都有些吃力，我们在下一个自然段详细介绍一下他们的游戏。



在游戏圈，“换皮”这个词大家一定非常熟悉，niceapp.cc小众APP采访这位有名的老编辑时，也是希望他们做的是一款纯原创的游戏，不过因为各方面的原因，未来国的游戏还是有所借鉴，从他的采访回答中，我们可以看到他对借鉴这个词非常敏感，他这样介绍他们的《游戏王战记》的：“只是有所借鉴，并不属于你说的二次创作，只是借鉴于一些战斗方式，我们加入了许多我们原创的体系，尽管不能说亮点重重，但起码同市面流行游戏相比，该有的功能我们都全部具备，我们也没有套用目前主流市场所推崇的战斗方式等等。”对于游戏本身的品质我们不做过多的评价，仁者见仁智者见智，如果大家感兴趣的话可以去下载试一下。或者有不同于创作者所述的自己的感受也不一定。

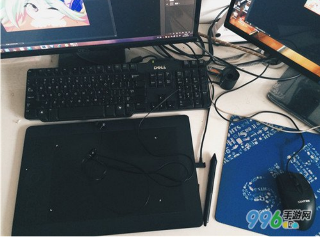
四、创业&梦想

在地铁上我们听到最多的就是股票和创业，这个现象足以证明创业在时下年轻人中并不再是个例。就好像8、90年代放弃稳定的公务员工作、下海经商的父辈们，去拼一下是很多人在这个浮躁社会中做出的选择，与老萧合伙开公司的“老王”（未来国的法人）原本在美国留学，学的是金融专业，毕业后放弃在美国继续读研的机会，选择回国与老萧一起创业。

理想看起来很美，但做起来并不是那么容易的事，比如做游戏这件事吧，未来国其实开始的初衷做个“无课金”的非商业游戏，但随着制作的进程和对市场的深入研究，而最后不得不转型。问及此，老萧的回答颇有些无奈：“既然选定了目标，就一直走下去吧！”

五、轶事

“选一个喜欢单不一定赚钱的工作、或者选一个赚钱却不一定有趣的工作。”这是谈及工作时很多人给我的两个答案。如果你的工作真的不赚钱，那么至少应该有趣吧？！下面分享一些未来国的团队轶事。老萧说：“因为我们属于经验不是很足的创业团队，所以一直都忙成狗，平时基本一月一撸串！往往都有爱ZUO的会喝个五迷三道的，那样也不能加班啦，就各自各种专车回家洗洗睡了！”



“每个单位总会有几个逗比的角色吧，我们这里也有类似著名喜剧《阿呆和阿瓜》中的阿S和阿B。”

“因为都是男生，所以平时就是荤段子横行，一日一女生来实习，大家貌似都很拘谨，基本都不说话，第二日女生可能也觉得气氛不对，也就没来了，大家就恶作剧地开始互相挤兑了，瞧这一天给憋得，哈哈！”

六、寄语

路能走多远，看你与谁同行。采访的最后，应独立游戏平台niceapp.cc小众APP的要求，老萧分享给我们一些鸡汤。不想看的可以关掉网页了。希望所有创业的人都有一颗平常心，这次不成功、至少会有一些积累，无论下次做什么。

“保持一颗对一切热爱和宽容的心，不要浮躁，选定自己的道路，不惧风雨，与团队一起前行！势必热爱，无悔同行！我和合伙人也一起拜访了不少圈里的朋友，他们或多或少都会劝我们要斟酌、要慎重，浑水要趟的话一定要有充分的心理准备。说我傻也无所谓啊，既然我选择了这个，就不用考虑这些吧。不过值得庆幸的我的这群小伙伴们，因为是创业团队，大家的薪酬都不高，甚至达不到业界平均水平，但依旧不眠不休地奋斗着，这里我也真心感谢你们，有你们陪伴，我无怨无悔！”

本文标签及相关　电子游戏软件

- 新游互联与创维盒子战略合作正式启动
- 《优玩》上线后人气暴涨，妹子盛宴赏不停
- 《仙剑客栈》续集演员表 正全力筹备原创剧
- 金条保卫战即将打响，黄金联赛不可错过哦！
- 明星参演《龙将斩千》斥资百万同名音乐剧
- 千万重金打造移动电竞赛事《全民枪战》
- 超高人气休闲手游尽在《千炮捕鱼2赢话费》
- 淘手游2015年9月手游交易报告

上一篇：　下一篇：历史或将重演？舞蹈类手游垄断格局渐出...



大热门
- 街机金蟾捕鱼
- 狂神无双
- 【拳皇98终极之战ol】阵容推荐
- 【天天酷跑】奥莉奥搭配介绍
- 【我叫MT2】卡斯刃拳入手分析

996手游礼盒 手机游戏礼包免费拿 抢先体验

苹果游戏推荐：不良人　合金英雄　辐射庇护　我的三国　热血江湖

安卓游戏推荐：狂神无双　奇迹暖暖　梦幻仙侠　葫芦兄弟　最游记物

大家爱看
- 乐视智能小屏应用分发报告首发 全

资讯流
- 乐视智能小屏应用分发报告首发 全

热门专区游戏：射击冠军2　野人巴巴　无限猎人　疯狂巴士　疯狂魔方　街机金蟾捕鱼　狂神无双　艾琳传奇　大主宰　真人视频赢三张　龙与精灵　小时代

关注我们：新浪微博 加关注 4973　腾讯微博 收听 2395　QQ空间 关注 3820

扫一扫，让996成为您的好友

电子游戏软件吧

《电子游戏软件》

只看楼主 收藏 回复

楼主

日本鬼子倭寇猪
1UP

很久很久都没来再过百度贴吧了，真的过了很久！也不做什么怀念了，切入正题：

今天很偶然的看了一下杨帆博客里的东西，看来"鬼畜夜行"应该就是你了。

《电子游戏软件》能从试刊到今天，真的很不容易，希望你和现在的这些《电子游戏软件》编辑团队，能够懂得珍惜这来之不易的今天。

去《电子游戏软件》现在的那个论坛看了看，对现在的《电子游戏软件》有意见的读者看起来还是相当的多的！这到底是为什么？错究竟出在哪儿？你们一定要反思。

良药苦口，忠言逆耳！如果确实是现在的《电子游戏软件》做的不对，那就需要去勇于面对，并且改正。

能对《电子游戏软件》提出批评的读者，说明他们还是在关心着《电子游戏软件》，反倒是那些天天唱赞歌的论坛里的某些人，一定要小心提防。

读者是《电子游戏软件》的生命，更是全部！一定不要至读者于不顾，这样的后果是很危险的。

祝福《电子游戏软件》，祝福我以久的回忆��

分享 (0)

举报 | 1楼 2007-07-26 23:10 回复

鬼畜夜行
true_end 11

啊？我是学生。身为一名读者，电软起伏不定的质量我也很担忧，当然，意见是我们提的，改正是编辑干的，他们能做多少，我们只有耐心的看，不说了，突然间冒出一种XX球迷的感觉��

举报 | 3楼 2007-07-28 20:56 回复

游戏 杂志 家用主机游戏 电软 电子游戏软件（杂志）

《电子游戏软件》的名人天师，风林等人的去向？

我的偶像天师干啥去了？

5 条评论 分享

17 个回答 按投票排序

96

知乎用户，最恨别人说我长得像吴彦祖！谁说拉黑谁！

三寸光阴一个鑫、许建波、赵夷吾 等人赞同

这个我稍微有一些发言权，毕竟题主提到的两个人当中，有一个人是和我在现实生活中有过密切接触的。这个人就是：

GGB最高，沙木次之，HALO第三——天师

此人本名李胜（如果涉及个人隐私，我会第一时间删去），天津人，今年大概得有四十三五岁了，清瘦高挑，头发斑白，为人低调，做事高调。

我和他的接触是在2009年，朋友在天津开了一家做互联网产品的小公司，我在其中任职，公司正好缺一名php开发人员，我在某招聘网站发现此人简历（简历并没有提在电软的工作经历），不过当时并不知道他就是天师。

看了简历觉得此人技术绝对大牛逼（各种框架啊架构什么的门儿清，我不懂编程，我那朋友跟我说的），曾在新浪任职，由于家在天津，所以回到天津发展，于是便约来面试，他也认可待遇和工作地点，后来就一起工作了。

我和朋友当时26、7岁，天师已经30大几了，我们由始至终对他都是非常礼貌客气的，始终称为李哥。之后在我们这里工作的这段时间，我们相处的还算愉快。此人确有过人之处，也难免会有些自负，这都能理解，也没有过冲突。工作之余我们也会聊聊游戏什么的，从此人的观点得知，他爱玩GGB，喜欢沙木等等。。。我那几个同事不看电软，可我他妈看啊！平时通过聊天和套他话便得知，此人确是电软天师，后来我也当面得到了他的认同。（还想签名来着。。无论天师口碑如何，好歹算跟风云人物有过交集）

他从电软离开后，好像是自学的编程开发，后进入新浪任职，在后来就回了天津，具体人家的工作历程我也知道的不太多，也不好意思多问。总之是离开电软就改行了，在后来的领域做的还不错。

不过此人政治立场有些偏激，骂那啥的话说的多了去了，平时也总在墙外看一些咱这儿不让看的网站（所谓反那啥内容的）。曾经也有自己的个人网站，里面内容大概分三类，一类是骂那啥、一类是怀旧歌曲，此人特别喜欢凤飞飞和邓丽君、另一类是聊一些电脑硬件或耳机啥的（此人爱华控，对，就是那个aiwa...）。他的网站现在已经无法访问了，我记得域名好像是ed2kphp.com 有兴趣的各位可以去八一下。好像叫卡兹赛帝的博客，反正他之后的id都用这个卡兹赛帝，这个没错。

后来公司解散了，我们就失去了联系，再后来几年，有一次我路过他家附近，正好看见他下班路上买点菜，简单打了个招呼，老了，也瘦了，头发也变成灰白色了。

总的来说我对这人印象不坏，他心眼挺好就是嘴不好，说话容易得罪人，态度有些傲慢自负，不过学习能力和研究精神还是非常值得称赞的。待人方面分两种态度，一类是膜拜他的战五渣，他会传授一些小技巧小知识。对于外行或者不膜拜他的战五渣，他总是抱着嗤之以鼻的态度，比如我。。。（虽然当时我好歹算他领导）对任何事情也都有着自己独特的观点，并且对自己认定的事情坚信到底，比如他深信中医不疑。

至于现在，他好像在天津塘沽的一家软件公司工作吧，具体不详。

不匿名，李哥要是能看到，私信联系，咱一起喝啤酒呀！

（这个...不支持转载...谢谢）

本打算公布他微博的，还是算了，不能打扰到人家。

——————————————————补充——————————————————

刚才有朋友在下面回复，天师喜欢capcom。我想起来了，确有此事，天师还爱打街霸，平时也看街霸的比赛录像，他当时最爱街霸3.3，最喜欢的选手是用HUGO的黑田。

PS：当时街霸4刚出pc版，我俩还切过几盘，我用键盘他用手柄，他基本没赢过我。

——

看见孟书记给我点了赞同，那么我就来个最新一更吧。

前文说到了天师在天津塘沽工作，最新消息是，塘沽爆炸了，他所在的公司倒闭了，然后他又回到了市区工作，还是做程序开发。

其实我跟他早就没联系了，至于我是怎么知道这件事的呢？

我有个小兄弟在某电商公司做美工（对，我就叫他美工），那天跟我闲聊，我说我开始掉头发也有一根白头发了，他跟我说，他们公司做开发的大叔（注意：此处的称为是大叔）已经满头白发了，还奋战在编写代码的一线！我一想天津做开发的就那么几个人，能叫大叔的更是微乎其微，随口就问了一句是姓李么：答：大叔是姓李，叫什么不知道。。。于是我让他给我偷拍了一张照片，结果一看，果不其然！

上图一张，偷拍可耻，偷拍可耻，偷拍可耻。

侵权即删！

编辑于 2015-10-20 · 56 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

10

风林火山，valar dohaeris

包子、石雪豪、知乎用户 等人赞同

我记得ucg有一期专门纪念自己的对手电软以及对其停刊感到唇亡齿寒。（UCG vol.320）

ucg.rar_免费高速下载（感谢 @马迅 提供）

编辑于 2014-06-30 · 7 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

9

燕春阳

wwa wang、邹谦、林王哲 等人赞同

总编风林辞职了，现在还是做媒体？看他微博（老杨牛掰）好像是

叶子（最喜欢的唯叶主持的闯家）好像去了新京报？

至于荇菜北斗大怪小沛龙哥猴子蔬菜汁肥皂翔武什么的，有的还是做老本行，有的在杂志停刊后已不在这个圈子了（ucg第320期，电软特辑，与电软有关的日子）

发布于 2013-08-19 · 15 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

2

稚究，一日游

盛夏的风、蛋花家的猪 赞同

好喜欢电软那种布袋人的画风画的各种小编，不要太萌！

发布于 2015-10-20 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

5

知乎用户

张青、盛夏的风、谢军 等人赞同

是啊，正版龙哥风马，sp，无类，特工黄这些人都在哪里？

发布于 2015-01-10 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

2

李遥，A Programmer

谢军、shane 赞同

知乎上有前《电软》的编辑吗？我要向你们致敬。我上中学和大学头两年正好是PS1全盛的时代，期间我基本上每本当期《电软》的非广告部分的每个字我都读了两遍。之后我基本上没有哪本杂志读得这么入迷的

编辑于 2015-10-20 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

2

帝释天

知乎用户、知乎用户 赞同

有朋友回答说电软非广告部分全看了，不过我倒是连广告都一行行看，过瘾啊，游戏机太贵了都不敢想啊，九几年PS四五大千啊，一边看广告一边幻想以后是不是能买台游戏机放家里玩啊。

最喜欢看GB卡广告，大部分是合卡，计算哪张卡上面自己喜欢的游戏多，性价比高。

前一阵子在A9VG怀旧区找到了网友分享的电软扫描版，看广告内容颇有感触啊。

发布于 2016-01-25 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

3

小堃，骨灰级主机狗

知乎用户、黄纪明、盛夏的风 赞同

只认可早期的电软，后期改成全彩页之后简直没法看，越到后面越没法看，那什么闯关族的家，与初期一比完全面目全非，看不下去。

怀念早期的龙哥，天师，特工黄，无类，软体动物一干人等，那才是Game集中营，那才是电软。

对了，说起天师，我印象最深的好像是有一期光盘里面的Wii版超级猴子球表演，当时立马惊呆，神乎其技啊。

发布于 2015-10-20 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

0

Syokantatsu，日本語科の四年生

小沛现在信仰已充满，在姨夫手下干活了。

从信徒变成传教士。

索尼电脑娱乐公司北京代表处发行专员。

发布于 2016-01-12 · 1 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

2

知乎用户，天下奇男子

盛夏的风、wwa wang 赞同

电软，儿时的回忆

发布于 2015-08-14 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

1

何潇，很早的电脑Player，专注于通信与互联网

wwa wang 赞同

这些编辑真是当年大家共同的朋友。记得95年我天天泡家用电脑与游戏机杂志社，和阿魔等一众小编也是挺熟的，也结识了当时逆火腾图等最早的工作组。GAME集中营没去过。他们都在哪里，很怀念。

发布于 2015-05-20 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

2

mockun，日子一天天过，人活的怎么越来越抽抽

wwa wang、Morsword 赞同

后期电子游戏软件是真的干不过ucg了，连编辑都在明显的凑字，攻略也没有游戏机的全面，买真的就是为了看那几个编辑贫了，

发布于 2014-01-03 · 1 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

0

白色乌鸦

软体动物微博的简介：原《电软》著名编辑。乐自天成文化发展有限公司产品总监。

阿KING的微博没加V：曾用笔名阿King，出版人、影视人、游戏人

发布于 2015-10-20 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

0

我没带刀，知乎游戏版块的人太捞了。玩过fc md sfc ...

给电软点赞。

发布于 2015-10-21 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

0

孟百乔，游戏游玩者，思想稀奇古怪者

以前总觉得游戏杂志的编辑很是牛逼，什么主机都有，游戏一大堆，还可以去各种游戏展会，一手游戏资讯一大堆，上班就是玩游戏等等等等~他们总是不可一世，拽的跟二五八万似的~然后我认识了那么几个编辑后，才发现这群人真是不折不扣的屌丝，各种内斗，各种喷子，各种打嘴炮，各种给自己加光环，各种傻逼，拿着情怀来忽悠读者，薪水也就那么多，最后，呵呵

我好像偏题了

发布于 2015-10-21 · 5 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

2

南宫雪

Soulhz、wwa wang 赞同

《电子游戏软件》的主编熏风现在去哪里了？

发布于 2013-10-25 · 3 条评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

0

排骨，留学日本权威，有问题可以加QQ1261261937...

我记得我是从上高中的时候看，创刊号的几期还有，在出国前一期都不落，03年出国以后就很少能看到了，每次回国都会买几本，只是内容来说已经大不如前了。而且，不知道为啥我一直看不到《电子游戏软件》的网站，也许就没有，一个当年如日中天的游戏机杂志居然没有网站。。。。

发布于 2016-03-01 · 添加评论 · 感谢 · 分享 · 收藏 · 没有帮助 · 举报 · 作者保留权利

我来回答这个问题

写回答...

我要回答

相关问题 换一换

在1990年代做游戏机生意或者开包机房的经历是什么样的？ 13 个回答

什么是实时光线追踪技术？它可能出现在当前的次世代主机上吗？ 27 个回答

你玩过的最丧心病狂的游戏是什么？ 732 个回答

2D 横版过关游戏是不是已经衰落了？ 30 个回答

为什么游戏《最后生还者》（The Last of Us）的评价这么高？ 84 个回答

《动心》停刊声明

只看楼主 收藏 回复

REALARCHER 吧主

各位《动心》的读者，新年好！
很遗憾地告诉大家这个消息：由于新一期的《动心》多次审核遇挫，至今未能获得2015年的出版许可，近日，担任编辑工作的动心工作室已经接到了来自出版机构的正式停刊要求。

自从12年前的今天《动心》诞生以来，在看似漫长实则匆匆的12年间，《动心》以轻松愉快的方式推广动画文化为主旨，用精美图文配以精心剪辑的视频音乐，获得了广大动画爱好者的认同，仅用短短8个月的时间就一跃成为同类刊物中的销量冠军，并将这一殊荣一直保持至今。
在12年的编辑工作中，AKIRA(制作总监)、小狼(主编)、雪拉(文编)、AYA(视频制作)、ARCHER(翻译)、eclosion(美术编辑)、赛尔修(视频编辑)等喜爱ACG文化的年轻人陆续来到动心工作室，为《动心》开创出了"动心一刻"、"动心MTV"、"动心广播"、"全年动画盘点排行"等深受读者们欢迎的特有栏目，并以文字、图案、视频、音乐、广播等多种形式，记录了十多年来动漫流行文化的变迁，使得《动心》在动漫书刊出版领域抒写下了"一直被模仿，从未被超越"的历史。

自2013年开始，随着动漫类书刊出版环境的恶化，《动心》多次面临停刊的险境。在动心编辑部的坚持和努力下，尽管艰难地走到了今天，却终究难以摆脱停刊的命运。

至此，《动心》宣布正式停刊。
一起走过12年，在此与大家告别。

谨向多年来支持着我们的广大《动心》读者，以及诸位撰稿人致以谢意。

——《动心》编辑部
2015年1月8日

献给喜欢动画的你
For All Anime Fans
ANIME NEW TYPE
2003.01.08-2015.01.08

关于动心工作室的更多动态和新产品，请留意微信公众平台。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2015-01-08 11:11 回复

双子的压路机 闹不住菇 13

WTF？？？？？？

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2015-01-08 11:12 收起回复

巴黎音乐 耗子的腰 11

太突然了

举报 | 来自Android客户端 3楼 2015-01-08 11:15 收起回复

初春の小鸟 清穿晴川8 闹不住菇 13

卧槽 不要啊

来自土豪金客户端

举报 | 4楼 2015-01-08 11:16 收起回复

toleaf 玩儿蛋去 8

我勒个去！为什么会这样

举报 | 5楼 2015-01-08 11:20 收起回复

那淡淡的戀愛時光 再一次回想起

枕套的逆袭 闹不住菇 13

。。。。

举报 | 来自Android客户端 6楼 2015-01-08 11:23 收起回复

蓝宇evolution 多大个肾 12

不要啊，这不是真的

举报 | 来自iPhone客户端 7楼 2015-01-08 11:23 收起回复

蓝宇evolution 多大个肾 12

不要啊，这不是真的

举报 | 来自iPhone客户端 8楼 2015-01-08 11:23 收起回复

蓝宇evolution 多大个肾 12

不要啊，这不是真的

举报 | 来自iPhone客户端 9楼 2015-01-08 11:24 收起回复

lonyupha 耗子的腰 11

竟然停刊了。。。。

举报 | 10楼 2015-01-08 11:24 收起回复

milk

只待有女落凡尘 多大个肾 12

什么情况啊！！！

举报 | 来自Android客户端 11楼 2015-01-08 11:26 回复

魔法少女绮礼 耗子的腰 11

前排围观。。不舍啊。

举报 | 12楼 2015-01-08 11:26 回复

freely14 耗子的腰 11

纳尼？！

举报 | 来自Android客户端 13楼 2015-01-08 11:28 回复

塔格奥之翎 多大个肾 12

不是吧

举报 | 14楼 2015-01-08 11:28 回复

L旋涡 我了个擦 7

表示不能接受
这期莫非是最后一期？

举报 | 15楼 2015-01-08 11:29 收起回复

Gaara / 阿西BUG 10

不要啊 太突然了

举报 | 来自iPhone客户端 16楼 2015-01-08 11:30 回复

小雨ナイト 耗子的腰 11

卧槽 什么情况 太突然了 我的心脏 还会复刊的对不对

举报 | 来自iPhone客户端 17楼 2015-01-08 11:31 回复

哈亚太for雏菊 妥妥儿的 9

这次真的撑不住了么……希望能复刊……

举报 | 来自Android客户端 18楼 2015-01-08 11:32 回复

梨落清明 闹不住菇 13

接受不能啊！！！Q_Q

举报 | 来自手机贴吧 19楼 2015-01-08 11:32 收起回复

浮华的虚 耗子的腰 11

卧槽！怎么会！

举报 | 来自Android客户端 20楼 2015-01-08 11:34 回复

a82200828 玩儿蛋去 8

只能呵呵了

举报 | 来自手机贴吧 21楼 2015-01-08 11:34 回复

腹黑い白猫君 吧主

举报 | 来自Android客户端 22楼 2015-01-08 11:34 收起回复

WWRU2 多大个肾 12

举报 | 来自WindowsPhone客户端 23楼 2015-01-08 11:35 回复

幻影の狂人 耗子的腰 11

始惊，次怒，终殇

举报 | 来自Android客户端 24楼 2015-01-08 11:36 回复

765284528 多大个肾 12

来自诺基亚lumia1520.我们只有质量好！！

举报 | 来自WindowsPhone客户端 25楼 2015-01-08 11:37 回复

copy1470 多大个肾 12

希望只是换个名字……

举报 | 来自Android客户端 26楼 2015-01-08 11:39 收起回复

_甜心_小Baby_ 糊你熊脸 6

不是吧！我的天……

举报 | 来自手机贴吧 27楼 2015-01-08 11:46 回复

lllmmmooonnn 多大个肾 12

哭

举报 | 28楼 2015-01-08 11:49 回复

kcajrose 耗子的腰 11

举报 | 来自Android客户端 29楼 2015-01-08 11:54 回复

哎呦学长 多大个肾 12

祝福

举报 | 30楼 2015-01-08 11:56 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

《恶魔城》系列的变化，传统2D动作游戏的变革。

飞天小魔猪ACE 吧主

以下内容转自网易 游戏艺术栏目第19期

飞天小魔猪ACE 吧主

兼具绘画与音乐之美 比电影更身临其境，有一种艺术叫游戏。

一句话看专题：从《恶魔城》系列的变化，我们能看出制作人对传统2D动作游戏的认知改变。
上个月的3月15日，五十岚孝司，也就是制作人IGA，正式宣布离开效力多年的Konami独立门户，创办自己的工作室。
这一名字最令玩家熟悉的身份，自然是他长期出任经典游戏恶魔城系列的游戏总监，1993年的《血之轮回》是他首次参与制作的作品，令他一举成名的代表作则是《恶魔城X：月下夜想曲》。而当恶魔城系列从《暗影之王》开始转型并移交给西班牙的Mercury Steam工作室后，五十岚孝司也渐渐淡出了第一线。

（五十岚孝司在1990年加入Konami，起初曾为《心跳回忆》担任游戏剧本。）

恶魔城的经典变革

在刚刚结束的2014年GDC游戏开发者大会上，五十岚孝司在最后一天发表了《恶魔城X：月下夜想曲》为讨论主题的演讲。作为系列中公认的经典一作，"月下"对整个系列也具备划时代的意义，因为在此以前的恶魔城作品主要以纯动作游戏形式风格来呈现，然而当传统2D动作游戏遇到瓶颈时，经典也必须面对新的变革。《月下夜想曲》对系列进行大番改动后，加入了大量RPG要素与地图探索元素、由单纯的ACT变成了A·RPG，这种改动受到了玩家的好评，让之后作品得以这种方式延续下去焕发出新的生命力。
五十岚孝司在演讲中提及，这次的改动是为了弥补系列不足，综合考虑后所提出的"增加操作简化"和"延长游戏寿命"这两点。一方面五十岚孝司指出，作为当时设计动作游戏的惯性通病，制作者往往容易极端化，不考虑玩家的平均水平，而无意识之间提高了游戏难度，难以让新手入门——《恶魔城》系列的难度在当时游戏中也是名列前茅的——尤其是跳跃后无法自由控制空中变向（这点在当时属于少数派），经常容易出现意外而死亡的情况。
另一方面则是玩家体验的问题，五十岚孝司举例说明道，花7000日元去玩一款2小时通关的游戏，和花1600日元去看一部2小时的电影，对许多人来说会潜意识认为前者并不划算，长期如此在娱乐体验上的选择会成为不利元素。因此，为了提升游戏的寿命，五十岚孝司决定加入"塞尔达"式的探索和解谜要素，目的就是让玩家尽管多花一些时间，甚至反复通关这款游戏。
事实上，也正是因为这次革命性的改动，让游戏界从此多了一个"Metroidvania"的专有名词，这一单词是由《银河战士》（Metroid）和《恶魔城》（Castlevania）两款游戏的英文标题组合而来，专指在传统横版动作过关游戏的基础上加入可自由探索的2D沙盘地图，装备、道具和能力升级等RPG要素的特殊类型。提出这个名词的五十岚孝司也承认，比起塞尔达，改动后的恶魔城最终采用的是接近于银河战士的风格。
不过五十岚孝司同时也指出了银河战士系列上的一些不足之处，当中包括"消灭敌人本身，并没有多大的意义（比如没有经验值或者金钱等，只是偶尔会掉落回复道具）"、"地图虽然庞大但游戏实质上是单一的直线通行"等。针对这一系列问题，五十岚孝司决定在《月下夜想曲》内导入了经验值和级别的要素，这样一来玩家在技术上的缺陷可以用人物角色的强度来进行弥补，令作品的难易度更适应多数人，针对银河战士中的直线式行进风格也进行了改动，将"恶魔城"的结构调整成为需要会在同一处来回多次行动的模式——从此让无数强迫症玩家开始了反复挑战，无限刷怪、地图探索百分百之旅，多周目从此成了恶魔城系列的一项传统。

Voice of meitu
欢迎大家访问
GAME集中营吧

飞天小魔猪ACE 吧主

（恶魔城的多周目全隐藏地点，长期以来已经是系列游戏一个必不可少的要素。）

打破系列传统的束缚

这一改动引发的连锁反应，也导致恶魔城系列开始考虑更多可能性，《月下夜想曲》不光是在系统上，也在剧情和设定上打破了不少传统，"主角没必要坚持使用传统的鞭子"、"在恶魔城内探索的不一定限定于人类。"根据这一系列的构思，五十岚最后在对系列作品人物关系的调查之中，选取了一个最适合的人选，"阿鲁卡多"，以吸血鬼的血统站在人类一边的矛盾者，而不是选择传统的贝尔蒙德族人做为新一作主人公。因为除了本身人物的来历特点以外，他可以符合前面自己所想到的一系列构思。同时，五十岚孝司还请来了小岛文美对人设进行翻新，令人物魅力倍增。
在剧情的配置上五十岚孝司主张单一主线，而很少采取分支形式，虽然自《晓月圆舞曲》后，恶魔城也逐渐尝试增加了一些多结局的部分，但总体上系列基本都是单一结构的主线故事，因为大部分玩家对于这种形式的游戏都并不喜欢再回头重新选择故事分支来继续进行游戏，五十岚孝司对此则是采用在关键地点设置重要道具和要素的方法，鼓励玩家反复探索。
不过在探索的途中，恶魔城的结构由于演变成为了一个会在同一处来回多次行动的形式，借助人物可用动作的增多，扩大人物可以行动的范围。这会导致玩家容易出现新的探索目的地不明确的情况，比如"取得了二段跳的新能力，但是在哪里可以使用并且进入新剧情给忘记了"的情况，相信不少玩家都曾经碰到，五十岚孝司之后在新作中针对这一现象，对使用新能力可以进入新场所采用了更为具有印象的设计。
最后是关于游戏中敌人强度的问题，五十岚孝司表示"这其中平衡程度非常重要"，只要能控制好作品BOSS的问题，其他一切都好说。并且战斗中可以使用最近获得的能力或者相关内容来打倒，BOSS的行动设计也一直遵循着"可以无伤击破"的形式进行，与《洛克人》系列有着一定的相似之处，给予预备动作，让玩家反应并且进行回避。

Voice of meitu
欢迎大家访问
GAME集中营吧

飞天小魔猪ACE 吧主

（在暗影之王系列前，恶魔城实际已经多次试过3D化，只是结果都不够理想。）

2D的坚持和3D的冲击

就在《月下夜想曲》开发制作的时期，PS上的游戏已经开始呈现出了3D化的趋势，为游戏采取的表现形式究竟是2D还是3D也成为了当时非常头痛的一点，最终还是选择了2D的理由是"庞大的地图和众多的敌人在3D画面下表现会显得非常吃力。"同时在游戏工作室内还有两名"2D画面开发的天才人物"，因此五十岚孝司表示"并非不想制作成3D版，只是当时的情况不得不选择2D画面表示。"
从结果来说，"月下"没有勉强实现3D化，成为不伦不类的失败作，无疑是一件好事（参看N64上恶魔城3D化的失败）。而它的最终成功也大大延缓了恶魔城系列的3D化。到后面众多的GBA、NDS作品中，五十岚孝司一直尽量保留了恶魔城系列的2D传统风格，虽然3D动作游戏的出现已经是大势所趋，也日益完美。
而关于恶魔城，以及更多经典游戏系列的2D和3D之争，对于广大玩家来说也是一个经久不衰的话题。在传统2D动作游戏如《洛克人》、《银河战士》等纷纷衰落之际，3D动作游戏的崛起是技术进步后的必然结果。但五十岚孝司对于2D恶魔城的执着，是因为他认为2D动作游戏依然有着独特的优势，并非所有玩家都能适应3D画面下的空间表现，而2D游戏就能很轻易让玩家理解自己所处的坐标位置和距离感，通过多式多样的动作表现，能够更快让玩家融入游戏。
有关这一问题的争论结果，似乎永远不可能有最为正确的答案，但当恶魔城系列在暗影之王后还是无可避免地转变风格后，五十岚孝司最终选择了离开，希望能够按照自己的想法完成新作，而他首先提到的依然是"Metroidvania"这一沉寂多时的游戏类型，希望新作能重新体现出来。在3D游戏成为主流的今日，大量的独立游戏开发者依然在坚持以2D的平面来完成游戏世界，这不光是因为技术上的可行，也是因为他们依然记得初衷，不盲目追求特效和利润，只想做自己满足，玩家喜欢的游戏。

Voice of meitu
欢迎大家访问
GAME集中营吧

《见证》：电软往事之SP

tms001 1UP

龙腾虎跃

见证 WITNESS 这个瘦瘦高高、衣着时尚、留着郭富城式发型的小伙子，把《电软》的广告许可证办了下来

加入《电软》前，SP（萧腾）从未想过有一天自己会成为编辑，也从未考虑过什么人生规划。毕业后，学旅游日语专业的他在北京东四的一家商店租了个小柜台，倒腾服装和皮具生意。和他在同一商店租柜台卖衣服的还有一个叫薄涛的人，如今已是国内知名服装品牌“薄涛制衣”的董事长兼艺术总监。喜欢日本文化，所以学了日语；喜欢到处玩，所以选了旅游相关的专业——那时的SP把兴趣爱好当作了生活的全部方向。一天，朋友知道他喜欢玩游戏，就推荐他去刚创刊不久的一本叫做《Game集中营》的游戏杂志试试。SP觉得很新鲜，就去了。最初在杂志社，SP并非编辑，而是负责广告业务，兼做发行。《电软》的广告大多来自全国各地的电玩店，然而当时的广告许可证尚未落实，制约了杂志的发展。主编熏风看中SP的交际能力，认为这个瘦瘦高高、衣着时尚、留着郭富城式发型的小伙子有一张善于言辞的嘴，也有丰富的社会阅历，便决定锻炼锻炼他，把申请广告许可证的任务交给了他。SP一口应承下了这个大家都觉得棘手的活儿，每天东跑跑西跑跑，居然很快就办妥了。

沙井胡同时期的《电软》部分人员。右一就是SP，高高瘦瘦，衣着时尚，留着郭富城的发型。

分享(0)

tms001 1UP

见证 WITNESS 《电软》复刊后，主编熏风挑了张《七龙珠》的图片作为杂志封面，悟空挥舞棍棒，怒目暴喝

“SP”是“Shadow Phoenix”的缩写，坊间相传，《电软》之所以能迅猛发展，因为有邱兆龙（龙哥）、萧腾（SP）、汪寅（软体动物）、王跃（兼职美编摄影）四人的存在，他们的名字各取一字，合在一起便是“龙腾虎跃”。与软体动物、阿King等人不同，SP加入编辑部并非出于本意。办完广告许可证后，他跟着原先锋卡通的孙老师一起做发行。在《电软》杂志社所在地——沙井胡同15号的大院里，熏风、龙哥、特工黄、King、软体动物等编辑在后院的东厢房办公，SP在外院的发行部办公，和编辑们渐渐混熟了。编辑的活儿有时候忙不过来，他们知道SP玩游戏，也懂日语，“莫名其妙，我就跟着掺和进去了”。加入编辑部之初，SP主要负责杂志彩页内容。那时的《电软》还是黑白印刷，彩页连同封面封底总共只有8页，编辑们精心挑选好看的游戏图片放上去——在那个黑白的年代，精美的游戏彩图是很多读者眼中的瑰宝。为了制作彩页，编辑先要把游戏海报拿下来贴在纸上，写好图注，再拿到外面做照排的公司排版、出片，然后印刷、出片，然后印刷。虽然过程繁琐，但每次和其他编辑一起商量挑选哪些游戏图片放上去时，SP就很开心。1995年，《电软》停刊两个月后重新复刊，主编熏风挑了一张《七龙珠》的图片作为杂志封面，图中的孙悟空挥舞棍棒，怒目暴喝。当时《七龙珠》在国内正大红大紫，而这期《电软》也因短暂停刊的缘故颇为抢手。与SP一起负责杂志彩页的还有一位兼职美编摄影的叫王跃，在抓屏尚未流行的年代，编辑们玩游戏时，需要摁下暂停键，让王跃对着特定的游戏画面拍照，以供制作攻略之用。为了拍下某个关卡的关键画面，编辑们常常得反复玩上很多遍。

那时的《电软》还是黑白印刷，彩页连同封面封底总共只有8页，在那个黑白的年代，精美的游戏彩图是很多读者眼中的瑰宝。

tms001 1UP

大墙画廊

见证 WITNESS 主持“大墙画廊”时，SP一人分饰“Shadow”和“Phoenix”两角色，如同相声的逗哏和捧哏

“每期《电软》上大墙画廊是我必看的内容，不是因为那些读者画的漫画……我喜欢看的是SP对每一幅画所做的评语，这里面渗入了他独特的幽默，我经常会看的笑出声来。”一位《电软》的老读者在论坛上发帖说。“SP”这个名字为读者所知晓，是从他接手“大墙画廊”栏目开始的。早期的“大墙画廊”只是在一面有墙的背景下，放几张读者寄来的图片，再由编辑配上图注。SP发现这样的效果并不理想，他认为应该有一个“廊主”，作为主持人，加强与读者之间的互动。于是，除了从读者来信中筛选优秀作品外，他还会以幽默的口吻对每一幅作品加以点评。点评时，他常常同时扮演“Shadow”和“Phoenix”两个人的角色，如同相声里的逗哏和捧哏，他自我调侃为“人格分裂”。他还为栏目策划了一些由读者参与的活动，比如“续画”活动，由一位作者画个开头，其他读者接续下去。一次，他收到一位天津读者寄来的画稿，水准颇高。后来他才知道，这位读者就是长篇科幻漫画《黑血》的作者赵佳。《黑血》自1997年起在《少年漫画》上连载，被公认为对中国新漫画产生较大影响的代表作之一。那年的赵佳还只有16岁。在SP的精心经营下，“大墙画廊”形成了独特风格，与“龙哥热线”、“闯关族之家”等并列为当时最受读者欢迎的栏目，每期都能收到不少来自玩家的投稿，SP则被读者戏称为“狼主”。

著名科幻漫画《黑血》的作者赵佳也曾经投稿《大墙画廊》，那年的赵佳还只有16岁。

见证 WITNESS 制作《96格斗天书》，四个“好基友”一起熬夜、一起睡觉、一起逛街、一起看电影

1996年，《电软》编辑部从沙井胡同搬至宣武门。这时的SP已算是编辑部的一员，同大家打成了一片。编辑彼此间经常开玩笑，尤其是特工黄的玩笑，比如趁特工黄洗澡时一脚踹开他的门，或是把他煮好的面骗来吃掉，特工黄从不生气。那一年，SP参与了《96格斗天书》的制作。“当年为了《96格斗天书》，我用板凳把老师拍了！”一位网友回忆说。作为《电软》早期最有名的一本增刊，《96格斗天书》在很多老玩家心目中的地位无可替代。制作《96格斗天书》的那段时间，编辑们经常加班熬夜。煮好晚饭，阿姨总要在院子里吆喝上好几遍，大家才会起身去厨房端饭。工作到半夜，大家就去楼上的铺位挤在一块睡觉。忙忙碌碌的日子中，又是特工黄那一口流利的南方普通话给大家带来了许多欢笑。一次，坐在SP身后的特工黄着急地问，为什么输入“侍魂”的拼音却打不出这俩字。SP回头看了看他的电脑屏幕，发现输入法中打入的拼音是“si fen”。阿King家离单位较近，无论多晚，他都会回去，平时在编辑部呆着的时间也不多。所以大多数时候，编辑部只有龙哥、特工黄、软体动物和SP四个人。工作之余，他们还会约好一起去西单逛街、看电影，如同四个“好基友”。一次，龙哥趴在特工黄背后轻轻叫他，特工黄猛一回头，正好和龙哥贴上了嘴，旁观者无不捧腹大笑。

SP、软体动物、特工黄、龙哥、阿King。大家平时总爱拿特工黄开玩笑，比如趁他洗澡时一脚把门踹开。好脾气的特工黄从不生气。

MAGIC地带

见证 WITNESS 《游戏机实用技术》创刊之初的热情与冲劲，令读者感受到《电软》早期的风采

SP的年龄比龙哥、软体动物、阿King等人稍长，社会阅历也相对丰富，所以有时候会扮演大哥哥的角色。阿King和熏风发生激烈争执后，SP会把阿King拉到院子里，劝说一番。1996年，阿King离开《电软》前，SP也曾劝过他，别太意气用事，有分歧应该想办法协商解决。在SP眼里，主编熏风（刘文雨）平时虽然总是一副不苟言笑的模样，但对编辑的要求并不苛刻，有时还会流露出孩子气的一面，比如拿起院子里的浇水皮管朝龙哥和SP他们喷水，喷得大家在院子里四处逃窜。1996年，阿King辞职，创办《电子游戏与电脑游戏》。1997年，特工黄和软体动物也相继离开《电软》，编辑部只剩下龙哥和SP两人。在外人看来，那是早期《电软》最困难的一段日子，而SP却并不这么认为：“以前怎么做的，当时还是怎么做。我和小龙没觉得有什么压力，看到好的内容就去做呗。”SP也并不认为走同人路线的《电电》与《电软》之间有多大的竞争，反倒是数年后《游戏机实用技术》的出现，令他真真切切感受到了竞争的压力。2000年，《游戏机实用技术》创刊后，犹如一匹黑马，短短数月时间便壮大起来。这一方面是因为杂志不惜成本，无论纸张还是印刷质量均超过《电软》，更重要的是，其编辑和作者的热情令读者重又感受到了《电软》早期的风采。

1996年，阿King辞职，1997年，特工黄和软体动物也相继离开《电软》，编辑部只剩下龙哥和SP两人。

见证 WITNESS SP与Akira等人合力制作的《MAGIC地带》被动漫爱好者视为“收藏极品”

1998年，SP和Akira共同策划并制作了《电软》的另一本被读者视为“收藏极品”的增刊《MAGIC地带》。这是一本综合了动画、漫画和游戏内容的增刊，由Akira、雪鹰、桑桑等国内动漫界的资深撰稿人供稿，题材涵盖动漫资讯、动漫手稿、动漫手办、造型设定、动漫专业知识和介绍、日本动画配音演员的档案及照片等。增刊的封面和封底使用了箱田真纪的一整张原画，将书摊开后，可以看到《火焰之纹章》的女主角徜徉在金色的云海里，色彩搭配温暖静谧。在《MAGIC地带》的最后一页，Akira为每一位参与制作的人员创作了漫画形象。SP的漫画形象是一名端着茶杯的英俊少年，身后是一只展翅欲飞的紫色凤凰，对他的文字描述是：“被Akira称作‘？？？’的制作搭档，除了笑细胞过盛之外，边打电话边排版也是他的一项特长。”下面的“制作秘闻录”还曝光了Akira和SP的一日三餐（桶装方便面）、夜间栖息场所（长椅），以及SP的电脑壁纸（暴走中的高达）。《MAGIC地带》上市后取得了巨大成功。随后，SP又独自负责了《MAGIC地带》的续集《三栖人》的制作，可惜市场反响远不如《MAGIC地带》。这之后，SP还负责过《都市流行酷》（《So Cool》前身），以及《街霸画集》、《可爱玩偶》等多本增刊、典藏本和合订本的编撰工作，令《电软》在青少年流行文化阵营中独树一帜。

《MAGIC地带》的封面和封底使用了箱田真纪的整张原画，将书摊开，可以看到《火焰之纹章》女主角徜徉在金色云海里，色彩温暖静谧。

见证 WITNESS 离职后，SP开了一家玩具店。他认为玩具和游戏一样，并非儿童专享，成年人同样需要

2000年，龙哥离开《电软》。同年，SP与软体动物合作创办《玩具新时代》杂志。2001年，SP从《电软》离职，专心和软体动物一起办杂志、开公司。《玩具新时代》曾经在《电软》上做过宣传，他们俩还共同制作了《变形金刚大百科》一书。2002年，《玩具新时代》因故停刊。之后，SP开了一家名为“模玩两可”（How2Play）的玩具店。这家玩具店陪伴SP走过了十年的风风雨雨，在北京的玩具迷眼里已经是“老字号”了。

如今的SP即将迈入不惑之年，“再攒些钱，开一间主题餐厅”，这是他的近期目标。他未来的梦想，是开一家自己的“恶魔城”主题公园。

见证 WITNESS

网易游戏

沙井胡同时期的《电软》，左起：发行大姐、阿King、特工黄、龙哥、熏风、软体动物、发行同事、SP。那天，美编带着相机过来，号召大家在大院门口来张合照，于是就有了这张珍贵的照片。

见证 WITNESS

网易游戏

1996年，《电软》编辑部搬至宣武门，办公环境改善了不少。在新址门前的这张合照上，阿King的身影并未出现。这一年，阿King因与主编熏风理念不合而离开《电软》，创办《电电》。

《见证》：电软往事之阿King

tms001 1UP

爱臭美的阿King

见证 WITNESS King被朋友形容为《福星小子》里的面堂、《樱桃小丸子》里的花轮、《蜡笔小新》里的风间

"不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤魂野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，撮成一堆，以博一笑耳。"主编熏风（刘文雨）主笔的《电刑室手记》给《电软》的老读者们曾留下过深刻的印象。其中有不少阿King的段子，比如身为北京土著的阿King素不认路，被称为"良牙君"；比如阿King追一女孩数月而被拒，独自玩《街霸》时，选本田猛揍春丽；比如阿King去上海出差，声称要用10元钱打遍上海街机厅，结果"未几日，杂志社接阿King电报：'钱输光，速汇款，以便回京。'阿King自沪狼狈返京，令小编皆惊诧，沪上何以如此多高手，竟将阿King统吃？阿King嗫嚅道：'高手不多，靓女太多。'" "上海踢馆"的段子并非完全杜撰，当时的King在北京街机圈里小有名气，那次去上海出差，他偶遇到上海本地的高手，切磋一番后输多胜少。至于"失恋"的段子，则无从考证。事实上，在《电软》编辑部里，King的"女人缘"是出了名的。相传，若要把King召唤出来见面，必须有六个女孩站成六芒星的形状。"我从小就是个很爱臭美的人。"King开玩笑地说，"别人形容我是《福星小子》里的面堂终太郎、《机器猫》里的强夫表哥、《樱桃小丸子》里的花轮、《蜡笔小新》里的风间，我个人也很喜欢这些角色。"

已经36岁的King，和过去并无多大改变，依然一头长发，依然爱美，说话做事依然率性，不拘一格。

tms001 1UP

单纯的年代

见证 WITNESS 这是一本尊重我们爱好的刊物，把我们这群孤独的年轻人聚在了一起

1990年代初，玩游戏、迷动漫在大部分老师和家长眼里是不求上进的表现，有着这些"不良嗜好"的孩子在班上往往会被视为另类，甚至受到排斥和孤立。学生时代的King虽然也是游戏和动漫的爱好者，却是班里的优等生，和同学相处也很融洽。 1993年夏天，他发现了《Game集中营》。"就好像一直生活在一片荒漠里面，很孤独，突然咔嚓一下，找到了心声，把我们这群有着共同爱好的人聚在了一起。"King回忆说，"这是一本尊重我们爱好的刊物。" 和软体动物（汪寅）一样，仔细阅读了《Game集中营》的第一辑试刊后，King激动地给编辑部写了封长信，除了祝贺和鼓励外，更多的是表达了自己身为玩家的感动之情。随后，龙哥给他回了封信，邀请他参加杂志社举办的读者座谈会。在座谈会上，King结识了一群和他一样爱玩游戏的年轻人。那天，回家的路上，他飞快地蹬着自行车，双手撒把，一边兴奋地挥舞双臂，一边和朋友热烈地讨论SFC磁盘的事。

Akira（徐燕明）当年为《电刑室手记》画的插画。龙哥是《电刑室手记》中第一位登场的编辑，King在其中也有不少戏份。

tms001 1UP

"叛离"电软

见证 WITNESS 凡事不该以常识衡量，King不习惯用对错去思考自己做过的事，因为每件事都是一段经历

"有一段时间，我一直在玩《梦幻模拟战2》，打算写篇全对白攻略在杂志上连载。可写下去以后，我发现，没法写。这东西太长了，占的篇幅太大，《电软》根本不可能刊登。但仍然是特别美好的一段回忆。"King说。从那时起，他越来越觉得《电软》所坚持的"点到即可"的方针并不一定适合所有读者，尤其是那些像他一样对某类游戏抱有浓厚兴趣的发烧友。而在主编熏风看来，《电软》是一本综合资讯类游戏杂志，强调的是信息量的丰富和全面，因此，无论游戏攻略、业界评论，还是动漫作品的介绍，均应挑选大众化的选题，并尽量把篇幅控制在两个页码以内。他认为，如果按照做同人志的思路去做杂志，《电软》反而可能走上绝路。 King对此不以为然，他认为《电软》不能只顾商业性而不顾真正的发烧友，否则会失去活力。双方的裂痕越来越明显，加上King不安分的天性和固执的性格，他与熏风之间多次因意见不合而产生争执。最终，1996年夏天，King离开了《电软》。 "回头再看，那时我俩都太顽固，太自信于自己理念的正确。"King说，"刘老师是一位儒雅的长者，也是一位商人。在那个年代，作为一个传统的文化人，刘老师有那样的商业意识和眼光，令人佩服。但我觉得每个人都有自己想做的事情，凡事不应该老用常识来衡量。我不习惯用对错来思考自己做过的事，每件事不论最后是成功还是失败，都是一段经历。"

与《电软》不同，《电电》页码被毫不吝啬地分配给了一系列大特辑。在King和编辑、作者们的努力下，《电电》只花了半年时间便发展起来。

tms001 1UP

挥洒青春

见证 WITNESS 对杂志的内容拥有了完全的控制权后，King毫不吝啬地将页码分配给各类大特辑

在King和一群充满干劲的年轻编辑的努力下，《电电》只花了半年时间便发展起来。"头两年，大家都卯足了劲。并不完全是想要证明自己的离开是对的，而是因为终于有环境和条件去做自己想做的事情。"King说。对杂志的内容拥有了完全的控制权后，King毫不吝啬地将页码分配给各类研究性质的大特辑。《电电》创刊号的封面选用的是一张火焰背景的《超时空要塞7》海报，King为这期杂志撰写了《日本剑术流派与剑侠列传》。之后的《电电》，每期平均有三篇以上的大特辑以及完全攻略，这些特辑动辄占用十多个页码。期间，King还担任了马伯庸先生、绯雨焱和驰骋等人的责任编辑。那几年，《电电》刊登了一大批具有奠基意义的专题。例如King撰写的当时国内最早、篇幅最长的关于变形金刚和机动战士高达的系列专题，包括《变形金刚历史大系纵横谈》、《机动战士高达百年史》和《超级机器人大战史》等，以及Akira的《新世纪福音战士》、小孔的《五星物语神曲》、Dragon的《最终幻想系列回顾》等经典专题，这些专题的文字资料被后来的无数文章所转载引用，也在国内培养起了一批发烧友。

96年一次漫画圈友人的聚会合影。后排左起：王平、张越、小豆、King，中排左起：黄漩（驰骋）、姚非拉，前排左起：谢鹏（拾穗人，电软早期的重要插画作者）、小孔、安。

tms001 1UP

我们的爱与坚持

见证 WITNESS《电电》与《电软》的停刊，相隔九年，King的心境已大不相同

2007年，King成立艺画影视文化公司，走上了影视制作、编剧、策划的道路，先后参与制作过《知命之年》、《达人三十》、《禁区》等电视剧。不过他始终没有放弃对动漫游戏的热爱，同驰骋一起组织了六届北京"Comic Dive"（CD）原创同人交流会，以"我们的爱与坚持"为口号，为民间的动漫爱好者们搭建起一个交流平台。 2012年2月27日，《电软》官方微博透露了停刊的消息，阿King得知后并不觉得意外。"既然老板已经没了做《电软》的心思，杂志的命运也就可想而知，勉强维系下去也已经没有太大的意义。" 年轻时的King倾注心血制作的两本游戏杂志——《电软》和《电电》，最终都走向了停刊的结局。"都没有太多的伤感。"King说，"《电电》的结束，在我看来只是一本杂志的结束，而我那拨兄弟还是活跃在这个圈子里。而《电软》的这次停刊，毕竟离我太遥远了。"

第六届北京"Comic Dive"（CD）原创同人交流会的吉祥物"桃子娘"。"Comic Dive"由King和驰骋及北广一些学生共同创办。

刚大母嗒 bigboss

顶起

囧又3红了 true_end

pepe1125 2P

方形仙人球 BOSS

网易做的？

高爽爽 1UP

游戏同志时期，有幸见过king哥，几乎早期电玩杂志的发展都有king哥的热心帮助，

电电的倒闭实际是太过超前，走在了时代的前头，吃螃蟹没吃好所致。附赠光盘，以书带盘当初都是电电的首创。

电电的倒闭和电软的倒闭都是犯了一时之偏，电软不做核心研究，不做剧情，不贴近玩家。电电过于核心，摊子拉的过大，都想兼顾，力不从心。

另外电电的资金链断裂，也是原因之一，迟迟不能转彩页杂志，就是明证。

其实不管电玩杂志的先驱们赚到钱与否，他们都已成为了80后传说中的英雄，king哥，老d，软体动物，符号化的龙哥，刘炎炎，dragon，默文，老张，blue，雪鹰，注定是一代人心中永不磨灭的传奇。

睡神0083 查看我的印记 BOSS

楼上写的每错，他们影响了我们整整几代人，刻骨铭心的中国电玩界的偶像

剪到手唉德华 1UP

幸好没提到那个脑残 小天天&天师 不然我会骂人的

杰罗莫兹 bigboss

呵呵，顶下

《见证》：电软往事之软体动物

tms001 1UP

初识《Game集中营》

见证 WITNESS 嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了

"其实这些东西也就是用来回味，本身没什么。就好像小时候爱吃的糖果，现在再给你吃，未必觉得好吃。几年前，我曾经和特工黄（当时的编辑部主任）说，你们可以做一期老编辑的专题，把一代目的编辑找来，大家拍些黑白风格的照片，会很有感觉。结果他说，没意思。"软体动物（汪寅）说。与龙哥、King等其他编辑不同，软体动物的特长在于电脑游戏。从1994年至1997年，他主要负责《电子游戏软件》的电脑游戏栏目，每期16页，其中"电脑游戏月旦评"四五页，"史莱姆诊所"一页，余下以游戏攻略为主。软体动物与电脑游戏的结缘，要从他的中学时代讲起。初中时，软体动物成绩优秀，当过副班长、学习委员、英语课代表等要职。上高中后，学校离家远了，新鲜事物多了，他的玩心也更重了，于是，除了英语外，各科的学习成绩直线下降。高三，他被分流至学校与王码电脑合办的一个高级文秘班，学习电脑操作和五笔输入。毕业后，他成为《人民法院报》的一名打字员，每天对着电脑，录入案例和公告，月薪180元。半年后，他辞职而去。在同学的介绍下，软体动物去了一家位于白塔寺小胡同里的小电脑公司打工，帮人组装电脑，兼卖软盘，月薪250元。正是在这家公司，他开始接触各种早期的电脑游戏。一次，和同学一块儿玩一款新出的电脑游戏，他突然对着屏幕，没头没脑地说了一句："嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了。"

1994年结识《Game集中营》后，软体动物留起了长发。他与阿King并列当年《电软》编辑部的两大长发帅哥。

tms001 1UP

从读者到作者

见证 WITNESS 抬头大多为"集中营营友"、"集中营长官"，落款则是"好容易找到归宿的流浪汉"

"《Game集中营》发行后，闯关族的来信多如雪片，抬头大多为'集中营营友'、'集中营长官'、'集中营上尉'、'盖世太保'，落款则有'永不赦免之囚犯'、'好容易找到归宿的流浪汉'……"这是《电子游戏软件》主编熏风（刘文雨）在杂志的"电刑室手记"栏目中写的一段话，软体动物显然也是这些"好容易找到归宿的流浪汉"中的一员。很快，他就收到了《Game集中营》的回信，大意是感谢他的支持，并邀请他在某月某日去参加杂志社举行的一场读者座谈会。信中提及的杂志社地址离软体动物家很近，他骑车10分钟就到了。这是位于黄寺某旧筒子楼里的一个类似党校的地方，《Game集中营》编辑部与先锋卡通公司共用一层楼办公。读者座谈会在一间大会议室里进行，很多张办公桌拼在一起，桌上摆满了花生、瓜子、桔子和苹果。会议由主编熏风主持，旁边有两个小伙子不停地招呼大家，其中之一是龙哥。大家转着圈自我介绍了一番，软体动物这才发现在场的其他人都是玩电视游戏的，只有他一个人专攻电脑游戏。不过，"那个年代，大家都很单纯，没有谁会去战console游戏好还是PC游戏好，只要是玩游戏的，甭管平台，都是朋友。"座谈会进行了两个小时，对软体动物来说，最大的收获是认识了一群同他一样热爱游戏的朋友。他们是《Game集中营》最早的一批读者，其中不少人都给他留下了深刻的印象：有一个姓尹的年轻小伙子，他的梦想是开一间属于自己的街机厅；有一个和他一样在玩《魔法门III：幻岛历险记》的带眼镜的小伙子，姓金；有一个漫画爱好者，画风很另类，姓谢，笔名"拾穗人"；还有一个家里买了MD和SFC的帅哥，姓索。骑车回家的路上，他看见那个姓索的小帅哥骑在前面，双手大撒把，兴奋地挥舞着双臂。几个月后，这名小帅哥加入了《Game集中营》编辑部，他就是King。

试刊两期后，1994年5月，《电子游戏软件》正式创刊。之后的十多期，"Game集中营"几个大字始终在杂志封面上处于显要位置，"电子游戏软件"只是下面的一行小字。

tms001 1UP

从作者到编辑

见证 WITNESS 你干脆来《Game集中营》做专职编辑吧

1993年夏天，《Game集中营》发行第一辑。1994年3月，《Game集中营》发行第二辑。经过两期试刊后，1994年5月，《电子游戏软件》正式创刊，创刊号的封面是《半熟英雄》的海报。之后的十多期，"Game集中营"几个大字始终在杂志封面上处于显要位置，"电子游戏软件"只是下面的一行小字。软体动物为《电子游戏软件》的电脑游戏栏目供稿后，每一期，编辑部都会派人登门收取稿件。一天，来取稿件的人换成了一个姓萧的新人，瘦瘦的，穿着新潮时尚，除了主持相关栏目外，平时还负责杂志的广告业务，兼做发行。他就是"ShadowPhoenix"（萧腾）。对软体动物来说，给杂志写稿只是副业，他的主业仍是装电脑、卖软盘、拷游戏。当时，盗版光盘游戏在国内刚刚出现，每张售价120元至140元，利润丰厚。经朋友介绍，软体动物跳槽去了中关村的一家电脑公司，白天站柜台，卖光驱、声卡和盗版盘，晚上在苹果园租的集体宿舍里给客户刻盘。好景不长，由于打击盗版的行动越来越频繁，虽几经搬迁，这家电脑公司最终还是被工商端了老巢，软体动物不得不待业在家。父母希望儿子找一份正经工作，这时，家里的电脑又碰巧坏了，急需资金升级电脑的软体动物想起了《电子游戏软件》，便找到主编熏风，向他借钱，并承诺今后用稿费还上。熏风二话没说，掏出钱给他，随后又补充了一句：你干脆来《电子游戏软件》做专职编辑吧。

沙井胡同时期的《电软》编辑部布局。A，大门；B，隔断的门；C，一张破沙发；D，一张电脑桌，摆着电视和游戏机；E，软体动物的办公桌；G，单人床；I、J，龙哥和特工黄的办公桌；K，King和老D的办公桌；M，熏风的书桌。

tms001 1UP

一段无所顾忌的青春

见证 WITNESS 那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代

日子就这样一天天过去，软体动物每天在沙井胡同里上班，完稿后就去中关村混。那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代。一天，熏风从总编室里出来迎客，来访的是一个小伙子和一个矮胖老头。后来软体动物才知道，这个矮胖老头就是曾被自己视若圣经的《软件世界》的老板王俊博，那个小伙子是智冠电子北京分公司的负责人张志宏，他俩此行的目的是同《电子游戏软件》谈合作。这之后，软体动物每个月都会去一趟位于上地的智冠北京分公司，取回当月的《软件世界》和《电脑游戏世界》两本杂志，并在自己的栏目里介绍对方的电脑游戏。"这事儿放现在看就是苦差了，但在当时真是月月就盼这一天了。"1997年，主编熏风决定取消杂志的电脑游戏栏目，专注于电视游戏。1997年3月，软体动物离开《电子游戏软件》，加入了前导。这之后，他先后在前导、《电脑商情报·游戏天地》、尚洋、艺龙等公司工作，目睹了国产单机游戏从崛起到幻灭的过程，也目睹了互联网公司拼命烧钱的年代。2001年，软体动物与老同事萧腾一起，创办了一本玩具模型杂志《玩具新时代》。至此，除主编熏风外，《电子游戏软件》的初代编辑们已全部离任。

软体动物是《变形金刚》的忠实粉丝，胳膊上的刺青足以为证。

刚大母嗒 bigboss 9

顶起

囧又3红了 true_end 11

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

所谓"包机房"，是与街机厅不同的：都是一间或数间晦暗的小屋里，摆着几排大长桌，桌上放置电视机，来玩的人按时间交钱，不同的游戏机价钱也不等。现在这年头，各种新游戏机层出不穷，电脑网络又那么普及，这是我们镇上最后一家包机房了。

每天到放学的点儿，就有一群学生，花十几块钱，包个几小时PS3——这是两年前的事了，现在电费涨了，租金也跟着贵了——拿把带靠背的大椅子，舒舒服服地一面抠着脚丫，一面搓《战神》、《怪物猎人》。倘若多花几块钱，还有汽水儿跟奥利奥。要是你真肯出钱，就有包间伺候，想玩多久玩多久。但这些玩家，多是我这样的穷屌丝，大概没这么阔绰。

我整天在店里，负责登记来玩游戏的人。虽然没有什么失职，但总觉得有些单调，有些无聊。老板凶神恶煞的脸，老主顾也跟我没什么话说，教我活泼不得；只有苏博士到店，才可以笑几声，所以忘不了此人。

苏博士戴着眼镜，形貌略显猥琐，留着小胡子，身上经常挂着彩，总是穿着同一件黑色T恤衫，上面印有大大的英文单词"SEGA"。他对人说话，总是"什么都揍世嘉最高"、"世嘉三四郎精神不死"，叫人半懂不懂的。人们以前都叫他老苏，后来不知什么人，给起了个绰号"苏博士"，于是就这么叫开了。苏博士一进包机房，所有玩游戏的人同时撂下手柄，看着他笑，有人叫道："苏博士，你脸上又添上新伤疤了！"他不回答，对老板说："开一台土星，三个小时，要一张《守护英雄》。"便排出一堆硬币。他们又故意地高声嚷道："你一定又偷了人家的东西了！"苏博士睁大眼睛怒嗔道："胡说八道，本大博士德配天地，道冠古今，岂是你们这些市井小民能造谣诬陷的！""什么造谣诬陷？我前天亲眼见你闯入一家二手游戏店偷洋垃圾，被人家连打了好几个耳刮子。"苏博士便涨红了脸，额上的青筋条条绽出，争辩道，"共享游戏不算偷…共享游戏…世嘉饭之间的事，能算偷么？"隔了一会，他自言自语起一些难懂又离谱的话，什么"世嘉的前身服务与游戏公司的创始人之一马丁·布罗姆利抢过劫"，什么"圣人大川功爷爷拿出个人资产八百五十个亿捐献给世嘉"之类，引得众人都哄笑起来，包机房内外充满了快活的空气。

听人家背地里谈论，苏博士读高中的时候，因为厌学就退了，他不肯给人打工，于是愈过愈穷。幸而家里攒有一些钱财，便靠这些吃饭，过着懒蛋的生活。苏博士又喜欢游戏，没有法，便免不了偶然做些偷窃的事。但他在我们包机房里，品行却比别人都好，就是从不拖欠租机费；虽然间或没有现钱，暂时记在账本上，但不出一月，定然还清，从上面抹掉苏博士的名字。

苏博士用女战士打通了《守护英雄》，涨红的脸色渐渐复了原，旁人便又问道："苏博士，你当真喜欢世嘉么？"苏博士看着问他的人，显出不屑置辩的神气。他们便接着说道："那你怎么不去世嘉上班呢？"苏博士立刻显出颓唐不安模样，脸上笼上了一层屎色，说："本博士学历有点不够，其实应该不拘一格降人才嘛，中裕司大神不也没上过大学么…"在这时候，众人也都哄笑起来，店内外充满了快活的空气。

在这些时候，我可以附和着笑，老板是决不责备的。而且老板见了苏博士，也每每这样问他，引人发笑。

有一回老板看我工作辛苦，特地开恩，给我一天假期玩游戏，我看其它机器都被人家占走了，只好从床铺底下翻出一台老MD，吹走灰尘，插上《超级忍》玩。突然，苏博士放下DC手柄，小跑过来对我说道："你喜欢玩《超级忍》么？"我略略点一点头。他说："嗯，喜欢…我便考你一考。你知道《超级忍》有几个版本么？"我想，神经病一样的人，也配考我么？便回过脸去，不再理会。苏博士等了许久，很恳切的说道："谅你也不知道吧？…我教给你，记着！这些重要知识应该记住。"我暗想，记住这些没谱的东西有什么意义，便懒懒地答他道："谁要你教，不就一个版本么？"苏博士显出极高兴的样子，敲拍着我前面的桌子："大错特错！…《超级忍》有四种版本，你知道么？"我愈不耐烦了，扭过头继续玩游戏。苏博士本想发表一篇洋洋大论，见我毫不热心，便又叹一口气，显出极惋惜的样子，回去继续玩他那《再生侠》了。

有那么一回，三个上小学的熊孩子听得笑声，也赶热闹，围住了苏博士。他便找老板多要来几个手柄，一起打MD的《魔强统一战》。有个小孩儿技术非凡，会各种连招，给苏博士打得体无完肤。苏博士着了慌，带着电把四分插揪了下来，说道："时间不多了，让博士自己玩一会行吧？"又猫着腰，插上单个手柄，自己啪啪玩了起来。一边玩一边唱着《檄！帝国华击团》，什么"哈希雷"、"无那类"，大伙都是听不懂日本话的，不知他唱的啥意思，于是这群孩子都在笑声里走散了。

苏博士是这样的使人快活，可是没有他，别人也该玩照玩，该吃喝照样吃喝。

有一天，大约是圣诞节前的两三天，老板正在慢慢地结账，打开电脑，忽然说："苏博士好几个月没来了，还欠五十块钱呢！"我才也觉得他的确长久没有来了。一个玩Wii的女孩说道："他怎么会来？…他打折了腿了。"老板说："哦！这怎么回事？""他还是想偷游戏。这一回，是自己脑子进水，竟偷到TGFC某个大版主家里去啦。人家混在黑白两道，人家的东西，偷得了吗？""后来怎么样？""怎么样？先写认罪书，后来是鞭子抽，抽了大半夜，再用棍子抡圆了打。""后来呢？""后来把腿给打折了。""打折了之后呢？""之后？…那谁晓得，可能残废了吧。"老板也不再问，仍然慢慢的算他的账。

圣诞节过后，天寒地冻，是一天凉比一天。包机房供暖条件不太好，我整天窝在这里，也须穿上防寒服了。一天晚上，没有一个顾客，我正合了眼，一边抽着红塔山一边闲坐着。忽然间听得一个声音："开一台土星，两个小时，要《铁甲飞龙2》。"这声音虽然极低，却很耳熟。看时又全没有人。站起来向外一望，那苏博士便在柜台下对了门槛坐着。他本来比较白胖，现在脸上黑且干瘦，已经不成人样儿；穿一件破老头衫，上面用黑圆珠笔写着"SEGA"四个字母。盘着两腿，下面垫一个索尼克抱枕，用尼龙绳在肩上挂住；见了我，又说道："开一台土星，两个小时，要《铁甲飞龙2》。"老板也伸出头去，一面说："苏大博士么？你还欠我五十块钱呢！"苏博士很颓唐地仰面答道："这…下回还清行么。这一回带了现钱，手柄要好用的啊。"老板仍然同平常一样，笑着对他说："苏博士，你又偷了游戏了！"但他这回却不十分分辩，单说了一句"别开玩笑！""开玩笑？要是不偷，怎么会打断腿？"苏博士低声说道："啊…我跟一个妹子说想玩SMS，她听错了，以为是SM，结果玩过火了…"他的眼色，很像恳求老板，不要再提。此时已经聚集了几个人，便和老板都笑得前仰后合了。我拿出机器手柄，端出去，放在门边的桌子上。他从破衣袋里拿出钱，放在我手里，见他满手是泥，原来他便用这手走来的。不一会，他通关了，便又在旁人的说笑声中，坐着用这手慢慢走去了。

自此以后，又长久没有看见苏博士。到了第二年情人节，老板看看账目说："苏博士还欠五十块钱呢！"到第二年的清明节，又说"苏博士还欠五十块钱呢！"到国庆节可是没有说，再到圣诞节也没有看见他。

一次听一个上海朋友说，有一群日本人，把苏博士给带走了，为首的那个日本人，左脸有一颗大痦子。那朋友说，看那日本人觉着很面熟，就是想不起是谁。后来，我竟然在《莎木3》的开发名单里，看到了苏博士的名字。

（完）

送TA礼物 | 分享

举报 | 1楼 2013-09-01 14:23 回复

图片已删除

修罗还是罗刹 人气楷模 12

结局还不错，算是苏博士的逆袭吗？

举报 | 2楼 2013-09-01 16:12 回复

leon8832 知名人士 11

哈哈哈哈，好精彩的文章！！楼主厉害啊！欢乐

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-09-02 06:37 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

博士的文学脑还是真是发达，又显精品~

举报 | 4楼 2013-09-02 10:26 回复

Voice of meitu 欢迎大家访问 GAME集中营吧

修罗还是罗刹 人气楷模 12

包机房老板看到这篇文章说："我说苏博士，你都去开发莎木3了，50块钱啥时候还。。。。。。"

举报 | 5楼 2013-09-02 17:32 回复

我爱牧云 高级粉丝 3

这文采，秒杀绝大多数大学生啊~

举报 | 6楼 2013-09-13 14:23 回复

小晓丰 初级粉丝 1

举报 | 7楼 2013-09-13 16:13 回复

图片已删除

《幽游白书魔强统一战》游戏软体清晰照

楼主
375486090
正式会员 5

送TA礼物 分享

举报 | 来自Android客户端 1楼 2015-04-29 21:59 回复

《掌机迷》再燃！20位新老编辑再集结~热血逆袭ing！

只看楼主 收藏 回复

8——28蔬菜汁 (winner 8)

http://www.joyme.com/talk

分享(0)

举报 | 1楼 2012-08-27 17:54 回复

部长太多 (遥不可及 14)

我们要的是DR！

空空卡罗特 (true_end 11)

是啊，要的是DR

鬼畜夜行 (true_end 11)

哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦

安闲_铃 (金手指 12)

纳尼？PG又燃起来了？！

---

aixixia (true_end 11)

复活了啊！

刚大母嗒 (bigboss 9)

好事儿好事儿~~~.

退后下一步 (金手指 12)

加勒个油~

---

aacslifan (level_up 2)

华尧的插画……果然顺眼啊……

晨曾之父 (mother 10)

要DR啊……

坐看等死_ (NPC 6)

能看到老编辑了！顶个，总比学术期刊好……

黄金IC_改 (winner 8)

是个什么概念我想知道- -

---

lyc456739 (NPC 6)

能活一个总比不活强 而且现在起码有PSV了 = =

8——28蔬菜汁 (楼主, winner 8)

简单的说，其实就是《掌机迷》实体刊入驻某网站，两个媒体搞基了这么一回事。
DR这么多年自己撸自己，在壮硕也撸捕鸟啊；就像某隔壁杂志和力⑤网喋合体（要幸福要幸福要幸福）一样，希望《掌机迷》找到好基友之后能够坚挺持久一些~
嗷嗷嗷
大家感兴（其实是内个xing字你懂的）趣的话就来围观啊啊啊啊啊（网址1L贴了）

ArcadiA_Zero (NPC 6)

嗯嗯就应该这样，找个好的伙伴，电软也去合作可以吗？

ArcadiA_Zero (NPC 6)

嗯嗯就应该这样，找个好的伙伴，电软也去合作可以吗？

望月奈Sakura (true_end 11)

咱的pg！来一打！快快快！

8——28蔬菜汁 (楼主, winner 8)

6L小铃，7L爱西夏（我故意写错的！）18L望月！

搬萌弄腐... (2P 5)

这画风是华尧吗？？有叶子吗？

图片已删除

飞死超人 (1UP 1)

蔬菜汁你一定要好好活着！

方形仙人球 (BOSS 7)

我只想问掌机迷接受投稿吗？如果接受怎么投？

部长太多 (遥不可及 14)

再顶！

唯夜蔻 (必杀技 3)

耶，看到蔬菜纸了……

弥琊的茬真 (true_end 11)

手机压力大……话说啥时候出呢

部长太多 (遥不可及 14)

每天一顶

8——28蔬菜汁 (楼主, winner 8)

泪目！

8——28蔬菜汁 (楼主, winner 8)

部长！！！！乃好！

8——28蔬菜汁 (楼主, winner 8)

不告诉你~

发表回复

分享到：

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

PG猴子 BOSS

【电软の最期】真田丸的少年们——最后的电软阵地
(2012-02-29 22:06:09)
标签： 电软停刊 电子游戏软件 编辑 电视游戏
掌机游戏

我是2005年进入电软，2009年辞职的。在我前后这一茬编辑里，这些年有很多人来来走走。我处过的同事很多，除了风林和Perfect两位前辈外，唯夜、大怪、小沛、北斗、荇菜、无无、蓍子、魔王、七曜、翅膀、蔬菜汁、弥可（以先后进入杂志顺序计，不保证一定准确），还有负责视频制作的罗纳德雄、Chris（经常和小雄一起出现在电击收藏和游戏**里的戴眼镜的分头帅哥）、大粽子、咕噜，等等。掌机迷的雪人、方舟、翔武、天意、暗凌、岚枫、剑纹、菜团（我弟）、宫本蒂尼、零羽、八房、库巴、露琪、一狼，这些同事我印象都很深。（还有几位同事，没等有正式笔名就离开了，我没忘记你们。呃……要是真的忘记了谁的话，那就请砖头猛拍我吧）
后来我2009年走人之后，掌机迷支撑了一段时间便告停刊，电软的主要人马也在2010年上半年离职。剩下的小沛支撑起烂摊子，蔬菜汁回归，新来的宇多田、赤银、肥皂、莫邪、美编One辉等人组成了电软最后的阵容。这个编辑部几乎都是由新人组成的，用业内的眼光看，这个组合从一开始就不乐观。
然而这些年轻人，毅然决然挑起了支撑杂志的重担，从2010年做到现在，近2年的时间里，我从这些人身上，看到了自己当初的影子。遥想当初（七年前），我来到编辑部，也曾经是一个想做好杂志、服务读者的小编。而小熊、赤银、肥皂他们，虽然年轻，但是更有亲和力，和读者们的互动更多，而且他们继承了菜汁的优良作风——通过贴吧、微博等方式和读者做更多的交流，这也使读者们对于编辑们的印象好转了很多。是的，这些年轻人的努力，大家都看得到。
说起来大家可能不信，在我走后，我只回去过两三次，见到宇多田等人大概只有一次。第一次的时候风林他们都还在，大家一起吃了个饭；第二次的时候就都是新人了，当时新版PSP-3000还没破解，我下载了《战神-斯巴达之魂》的DEMO（PS Plus限时独占），拿去编辑部去录像。我去得匆忙，都没时间留下吃饭。那时候宇多田碰到我，还很诚意地拿出他的扇子让我签名。其实我也是无名之辈，签名神马的囧死人了（我字又写得烂）。我看着这些小伙子，心想只要老板别脑抽，杂志别停，说不定他们还真能做出点有意思的东西来。
然而好景不长，到了2011年，因为老板犯了一次脑抽，小编们没有在公司得到任何福利，却赶上扣工资这么倒霉的事情。肥皂是直爽人，对这样的混蛋遭遇，自然是此处不留爷自有留爷处，拂袖而去不带走一片鸡毛。宇多田当时也很气愤，当时也有过退意，但是他和赤银等人还是留下来了。这是为什么呢？
其实我也说不清是为什么。但是我很清楚地记得，我以前在编辑部里遇到的很多事情。遭遇么大概跟几位同学差不多，也想过要走，但是……与其说是舍不得杂志社编辑部，不如说舍不得这些可爱的同事们。所以我在编辑部呆了4年的时间，当我认识的人都走得差不多的时候，我也跟着瓜熟蒂落了。2011年的小熊他们没走，大概也是出于同样的一份情谊吧。无论是离开的肥皂，还是留守的宇多田赤银，其实他们的选择都是对的，这是他们自己选的。
之后么就是时光荏苒，过了没一年功夫，杂志在没有任何先兆的情况下咔嚓了。其实在我看来，自从这本在国内只做电视和掌机游戏的杂志失去了资深的编辑和优秀的广告团队，上面又不肯投入，越做越抠门之后，寿终正寝是早晚的事。从10年大换血到现在，撑了那么久，已经是生命的奇迹。不管你信不信，我反正信了。
在电软停刊之前的两三天，我双休日坐在家里玩新买的《战国无双3Z》。虽然之前在wii上玩过，但是打到真田幸村的最后一章——大坂之战的时候，我还是被感动了。真田丸失陷，女忍讨死，甲斐姬讨死，丰臣秀赖讨死，只身一人的幸村，放弃了身上携带的道具，向家康的本阵发动了最后的冲锋。这次舍身突击无非是自寻死路，还有，就算是杀死了家康，也无法挽回丰臣氏败亡的命运（虽然我叫猴子，但是我对丰臣猴子家族的灭亡一直认为是报应，活该）。为什么幸村还要这么做，为了一个连他的领主都不是的人搏命？按照《战国无双3》的剧情，原因只有一个：将真田的名字，永远刻在历史上。当冲锋发动时，背景音乐陡然由《大坂之阵》变成了《胜机》。在其他关卡里，这是乘胜追击、取得胜利的乐曲，但是在大坂的战场上，这首乐曲却是幸村突击时必死决心的写照，令听者无不热血沸腾，为之动容。
2012年2月29日最后一小时，在这个四年一度的闰年之日，当我回想起那几个只有一面之缘的年轻人的时候，我突然觉得，他们这一年多的努力，如果配上《胜机》的背景音乐，足以使每一个陪伴电软走到最后的人感动。



分享 (0)

举报 | 1楼 2012-03-01 13:36 回复

【回忆】电软倒了，过来随便说说那些年的事，算是给自己个...

取消只看楼主 收藏 回复

gtamoe2

2个周前，通过群里朋友转发的宇多田熊的微博，得知了电软停刊的事，吃惊的很，毕竟当年的业界老大，竟这么说停就停了...
唔脑子有点乱，喝口热水整理下思路，都是些陈年旧事，要是记错了，大家别见怪- -b

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-10 01:12 回复

gtamoe2

第一次接触电软是98年，那期的封面是铁拳。想不起哪期了，外地上学也没的翻查，但经历了几次搬家，这本仍然完好如初的留在自己的小屋里。
我98那时才tm三年级，什么都不懂，之前只玩过fc和ss，后来就一直pc上开极品，至于如何入的坑。得提提我一小学同学，先交他s好了，s有个大哥，当时中学生，是日系acg爱好者，所以s也受大哥影响很小就接触了高达。有一天我在我们镇的书店买了盒国产的高达（后来知道那是0079的龟霸- -），包装盒舍不得扔剪了做垫板，拿到学校被他发现，就搭上话了，他说**你也玩高达？我说哪知道高达，买着玩的。以此为契机成为了朋友，他告诉我了高达是分正盗版的，正版很贵的，只有青岛的市区才能买到，又说他哥收藏这个的，小阁楼里都有二十多个了，我当时想，他哥真牛逼！

举报 | 2楼 2012-03-10 01:14 回复

gtamoe2

有天放学我们一起走，s说陪我买本杂志吧，我说中，然后我们来到老电影院门口的一家书摊。我那时常年住在姥姥家，这个书摊离姥姥家非常近，100m的样子，经过好几次了，却从未买过书，印象最深的书摊后面的录放厅和前面的华王音像店，因为到现在才发觉这不都在和电
影院抢生意...

gtamoe2

言归正传，s挑了一本电软，其实我那时也好杂志，但只看米老鼠就是了- -b于是我说这啥杂志？于是一路上我了解原来tvgame不止有fc，原来tvgame才是世界的主流，原来从小玩到大的小霸王竟然tm是山寨...那天s没背书包拿回家藏不住，我们就来到姥姥家翻阅。那时的杂志少有铜版纸，很快我就被一幅幅彩色画面吸引了，s看出我感兴趣，就把电软留在了我家，于是，这便是我的第一本电软，不是自己买的，嘿
。

gtamoe2

再后来s买了梦寐以求的gbc，我又羡慕又惊叹，多精美的画面啊！原来掌机不止能玩俄罗斯方块！s搂着我的肩说，这算啥，我和你讲，我哥有个psone，可牛逼了！那个画面无敌了！我说哦就是杂志上的那个？太厉害了！当时我想，他哥又收高达又是tvgamer，确实牛逼！

gtamoe2

无忧无虑的童年一晃就到了6年级，我仍旧是无机党，s仍旧玩着他的gbc，蹭着他哥的psone，经常一起玩玩洛克人，打打pc的生化危机，迎来了第一学期的期末考试。
**我考了第九名晓得吗？！
多亏考前生了场大病，把脑子烧开窍了

gtamoe2

老爹喜出望外，儿子你不喜欢那啥boy嘛？咱们买个去，下午就火速到了我们镇的那个向阳市场，花了700块买了个半透紫的gbc，当时我们整个镇只有那一家有卖gbc和相关卡带的，老板很憨厚，也经营着步步高，对电子游戏并无多少了解，这样就少了买翻新机的顾虑，但现在回想下价格上估计也没被少坑...
那时的卡带贵，就和玩正版似的，我一共就两盘游戏，一盘洛克人，一盘忘了，玩了一寒假，甚爽。

gtamoe2

困的实在受不了了....明天补上orz.....

gtamoe2

唔睡醒了，更完它....哎

gtamoe2

开学我找s，说哥们我现在牛逼了，看gbc！他说牛逼啊！哎对我和你讲大哥送我个gba，晓得gba嘛？32位机，画面简直完美！我半信半疑，后来春天学校组织春游，校车上我见识到了s的半透紫的gba，当时他在玩恶魔城，玛德次时代啊！
从那时起我开始认真关注业界信息，以前断断续续的电软也变成了每期必买。

gtamoe2

我们山东省的应试制度全国来看仍可谓恶心至极，小学也不例外，为了考取我们镇最好的全日制寄宿学校，小学六年级下我人生中第一次体会到了"紧张"的学习，pc和gbc是禁止的，于是电软成了我半年里唯一的娱乐伴侣，也因此充斥了整个小学结束的宝贵回忆。

gtamoe2

我看电软都是在中午，放学直接回姥姥家，吃晚饭有1个多小时的午休时间，就看，一遍又一遍，直到新刊发售。虽然没有主机，通过攻略幻想着自己在游戏世界里的冒险，羡慕着闯关族有机一党的游玩交流。晚上则会在小屋里偷偷画下一些在杂志上看到的游戏场景，自得其乐。也就是那个时候，ps2成为了自己梦想，久久看着杂志扉页商家的广告，美美的想39001真是漂亮啊.果然还是上海的店便宜那.到时买了后自己是装完美直读呢还是雅尼塞直读呢...哦哦这个套餐真不错啊一类的，那时的自己仅仅展望下拥有ps2的美好未来就会充满了幸福感，现在看看真是容易满足，嘿。
哈，最后千辛万苦，求老妈同意了要考试那所初中就给买ps2！

gtamoe2

毕业会考的成绩出来了。哥像一头黑母牛在残酷的战场上做出了一个华丽的倒立姿势牛逼就冲天了！史无前例的全班第二，数学成绩全市第一99分有没有！（我们的考卷有10分的奥赛题，所以没满分orz...）
日！老妈爽约了！老爹看不下去，又是一天下午拎着我还是去向阳市场的那个步步高店买了台黑色的gba，毕竟还是稀罕，回家就给电软写了封回函...

gtamoe2

那年暑假s他哥把淘汰下来的psone给了s，s兴冲冲的叫上我去买游戏。那时我们镇已经不止一家卖相关游戏的了，老电影院前面一条路上也开了一家。还深深记得，我们小心翼翼的把装psone的袋子放在自行车前面的篓子里系好，s说"这玩意金贵，可不能让人抢了！我说那可不是吗！
于是在电软，gba，psone的陪伴下，我们无忧无虑的度过了小学毕业后的三个月的暑假。

gtamoe2

初一开学，在崭新的班集体里找到了当年小学的同学z，z比较胖，天生近视，一副宅男样，但其实还是蛮帅的我想说。我们小学不是特别熟，但又不认识别人，就中午一起吃饭。然后发现互相竟然聊的那么来，他当时是个pc游戏党，不晓得算不算我把他拖入了坑，当时我最常说的一句话就是你们pcgame不行，都是吃tvgame剩下的。一台gba在我们那个小破镇里也算给我带来了不少的优越感。总之之后他有了gba，和我一样是黑色的。

gtamoe2

因为是全日制学校，家里每2个周会打过来生活费，我是150，他是200，而一盘卡带的价格当时是75，于是我们开始了省吃俭用的存钱之道...他游戏换的比较凶，我偶尔还玩玩pc，所以存下的钱有时也会借他些..当时我约莫一月一盘游戏，他得二周一盘，然后我定的电软和ucg，他追的掌机迷。

gtamoe2

到了初二，我换了个同位，叫j吧。j很高挑，很帅，玩pc上飞行模拟的，最大的乐趣就是上课握着个东西假想打飞机，哦补充下一般握的是笔，打的也不是那个飞机。当年我们都小。他总和我讲家里的那盘正版的阿帕奇武直的游戏，他说槽阿帕奇牛逼翻了你晓得吗？我可以同时锁定8个目标。我想真牛逼！不愧是世界上最厉害的武直！于是在j的熏陶下我终于如他所愿成为了一位阿帕fan，以世界老大身份睥睨其它战机！三个周后美军出了卡曼奇。

gtamoe2

整个初二算是省钱期的高峰了，因为我们"三巨头"（我，z，j）一直是一起行动，所以吃饭的时候总是一人打一份菜一个馒头，其它两人打馒头，粘着那人的菜汤吃...当然苦归苦，效果十分显著，二个周能剩下小100块，z游戏换的勤，加上我俩没事能借他些，也算收支平衡。说来一直晓不得j把攒下的钱花在了什么地方，因为从他的讲述中我和z一致认为他从小到大只玩阿帕奇...

gtamoe2

即使游戏换的勤，我们的初中2周才会放一次假，平常带掌机上学是肯定不行的，于是平常的日子里我们三没事就是翻杂志，电软和掌机迷继续支持着我们的精神娱乐，维系着我那ps2的梦。
值得一提的是z从小喜欢画画，他也有涂鸦游戏场景的习惯，于是每次晚自习结束我们都会交流吐槽下对方的作品。

gtamoe2

后来z的gba让人偷了，失落了有一阵子。想再买个时，恰好那年小神游在中国成立，我们三凑了凑钱，让老爸去邮局汇了款，他换上了心满意足的gba sp。后来这钱还没还清也晓不得了...我们之间总是这样，电软掌机迷一出什么增刊，我们之前某人的钱包那个月就会告急，其它人就帮着凑凑，所以没有什么，真心兄弟。

gtamoe2

再后来，印象特别深的，动心作为电软的附赠刊物第一次进入了我的视野，自己这一只脚算是又迈入了动心的坑。那年自己补过一些作品，记住了eva，认识了绫波丽等一些影响至今的东西，当然都是后话了。
掉进了动漫这个坑后，由于资金的限制就无法保证电软的期期必买了，毕竟那是十多块的价格对于初中的自己并非小数目。而z还是一如既往的追着掌机迷，玩着....唔已经只能记清大概名字的游戏

gtamoe2

初二学期末我们镇首创一项政策，高中招收小班，就是初二入学，无需中考，初三直接学习高一的知识。我妈觉得这很吊，一新想让我上，我考了，差了5分，老妈说这找关系能去，我说算了（还想和z，j混在一起），但老妈说了一句话，我同意了。老妈的话来得是那么的突然，也不晓得她怎么想的，莫非看到了我的日记？她说
你去我就给你买ps2。
因为刚入动漫坑，ps2并非天天梦回牵绕，而是静静的藏在内心深处，等待来临的那一天。
老妈这句话真是打得我措手不及...话不多说，当晚我就翻出了3年前就准备好的ps2购机指南那本电软出的大蓝皮，翻阅着龙哥的教诲，热泪盈眶，一宿没睡。

gtamoe2

正值十一月一，隔天我们就去了青岛市区的游戏店，我不晓得当时正好是7w系主机刚上市，自己还傻乎乎的问老板 39001海洋蓝的限定机还有吗？老板乐了，咋可能？停产多少年了啊，你捎台7w港回去吧。我同意了，花了130焊了个既不是完美直读也不是雅尼塞的破解芯片。
咱也是有家用机一族了啊嘿嘿！那晚我又给电软写了封回函。

gtamoe2

当时还一起买了3盘盗版游戏，gt4，wrc和真三国无双4。wrc坏了，真三国无双4通了一遍就不玩了。初三那年后来买了好些好些（毕竟盗版的便宜），但玩到现在的唯有gt4了，也是这样的经历让我成为了从正党，因为晓得能一直玩下去的游戏并不多，完全可以买正版。于是后来头文字d出的时候我果断入了正版。再后来玩了20min觉得无聊雪藏了。

gtamoe2

仔细想想真是矛盾，有了ps2后，买电软的次数却变得少了，只是玩鬼泣3的时候参考过电软的攻略。那游戏我也没玩完...曾经即使看着攻略也会遐想联翩的热情看来是不复存在了。
等上了高一，对动漫的热情达到了顶点，对游戏的热情渐渐衰减，再加上学校一个月放一次假，一次1天半，电软也算是彻底不看了。不晓得什么时候买的最后一期，但那时的电软还没有衰落。所以事到如今我的印象里，电软仍是一厚本赠品满满内容精彩的全铜版纸杂志。
后来的日子偶尔会在书店碰到电软，不知何时改版了，变得很薄，当时自己没有在意，还天真的以为难道电软改成周刊了?拿起来端详下，觉得陌生，放了回去。

gtamoe2

这一放，转眼就到了大二，因为在报刊亭看到电软出到了300期，毫不犹豫的买了本。毕竟200期时的辉煌还历历在目，回到寝室翻开陌生的电软，唔落差好大...这谁宇多田光?奥宇多田熊啊，嘿我也喜欢宇多田光，因为她给eva剧场唱的tm更重要的是她是自写自唱音乐制作人，而不是随便唱别人歌的ak47。总之，挺失望，也挺失落。应该是之前吧，记得动心集体跳槽的事件，当时还在想电软的东家妥不妥啊..看来是不妥。再后来就是得知停刊的消息了。哦对了，就在得知消息之前的个半周吧，陪伴我8年的ps2终归是坏了。

gtamoe2

在离开电软的日子里，入过psp，也入过ps3。gt5，ff13这些次时代游戏总归是越做越牛逼，但自己早已没有了当年那份纯朴真切的热情。我心里明白，能够在最无忧无虑的童年，结识电软，结交伙伴，获得真挚的友情，单纯的去渴望，是件无比幸福的事。

gtamoe2

现在，老电影院拆了，那段地改成了购物广场，书摊的主人开了自己的书店，华王音像店从起初的门头房发展成了一栋独立的营业大楼，向阳批发市场被推平建成了购物商场。j既不玩游戏也不收高达了，专心上京学动画，晓不得他那牛逼的哥哥现在有多少高达。z和j去了同一所大学，分别修动画和机械，之前的掌机迷停刊也没听z唠叨过，估计不看也许久了。至于我自己，变了多少也说不清，但是假如哪天有台海洋蓝的39001出现在自己面前，或许到时仍会毫不犹豫的掏钱拿下吧。

gtamoe2

总之，电软停刊是一个时代的句号，与我也是一段记忆的句号。一段最宝贵的记忆。

gtamoe2

写完了 这么长估计懒们也读不进去，何况本人也著名的语死早....但还是想借着电软吧宝地给自己理理那段回忆。
最后祝吧友们闯关愉快！

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

那时 1979年
他有了HEAD-ON

于是，1980年
他有了PAC-MAN

1981年
他坐上战机
翱翔在无尽的星海

SO，
1982年
他也想在天上飞一飞了

1979年，他做了MONACO GP

1981年，他把MONACO GP
变成了后视点——TURBO

1982年，他...

1985年
他的这款游戏，震惊全业界

第二年 1986
他说「不就是后视型的飞行射击么，我也会做」

这位忍者叫乔武藏
登场于1987年

嗯...
这位忍者叫 白怒火
登场于...1988年

1986年
他让我们知道
飞机也可以卖萌

1988年
他让我们知道
卖萌宁有种 只要脸皮厚

1992年
当时最棒的多边形赛车游戏

1994年
最像两年前最棒的多边形赛车游戏的游戏

1994年
3D光枪射击游戏
VR战警

1995年
3D光枪射击游戏
化解危机

1994年11月
VR战士的续作诞生在街机上

1994年12月
这个东西诞生在家用机上
1995年移植给街机

1995年
最好玩的街机足球游戏 VR射手
横空出世

因此
1996年
他也有了街机足球游戏

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-03-12 03:25 回复

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

注；部分图片来自网络，部分图片博士截图

举报 | 3楼 2013-03-12 03:26 回复

秋朋q27 铁杆会员 9

个人认为是游戏厂商和开发的问题
不是游戏平台的问题

前几款确实有些类似，后面有些牵强
但是我个人觉得S也并非鼻祖
天下游戏一大抄吧~~

第一个设计升龙拳的是谁？现在哪款格斗游戏里没有这玩意？？？
豪由根和百式鬼烧，当然有先有后，但是孰优孰劣？谁能评断~~~~
只不过一笑莞尔。。。

举报 | 4楼 2013-03-12 09:59 回复

赵洋一世祖 小吧主

哎哎，越看越有意思~！

举报 | 5楼 2013-03-12 11:04 回复



电子游戏软件吧

【人总是把握不住自己啊】这是几个月过去了，都没有时间...

取消只看楼主 收藏 回复

方形仙人球 BOSS 7

大家都平复了许多啊，虽然早就预见到了。。。总会过去的。。。

应该没有人还对复刊抱有希望吧？。。。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-24 16:44 回复

方形仙人球 BOSS 7

从震惊到惋惜再到淡定花了多久已经忘了

不过从顶置贴来看，两边还真是握手言和了啊[苦笑]

18年啊。。。ACG开创者。。。曾经的第一动漫资讯刊。。。

唉。。。无所谓了，反正这个年代节操不值钱

举报 | 2楼 2012-04-24 16:50 回复

方形仙人球 BOSS 7

停刊伊始，好多孩子表示"未来的目标就是DR""我们一起复刊"等等

暂时的放下这个远大的目标吧，好好高考才是王道

刊号、刊名、出版渠道、读者认可度 现在基本为0

前两个是要钱的，第三有伟大的UCG控制着你能干过外资？最后一个即使复刊，还会有读者认可吗？风林不是给了NEW掌机迷一句"山寨就不要装可怜"吗？

所以淡定吧。。。

举报 | 3楼 2012-04-24 16:55 回复

方形仙人球 BOSS 7

虽然都是丧气话，不过这就是现实啊、骨感的现实

1年半内基本不会来了，准备雅思

然后尽量的，为将来多挣些筹码

回来之后，只要有足够的资源，一定要试一试，绝对，绝对！绝对不能让中国的土地上仅仅存在一本外国的刊物！

我会有那本事吗？不知道

我能有足够的费用吗？不知道

我能找到足够的人手吗？不知道

我能保证的只有——我绝对不会忘掉这个梦想

举报 | 4楼 2012-04-24 17:06 回复

方形仙人球 BOSS 7

所以几年后如果《电子游戏软件》出了320期，那多半是几个不知死活的年轻人捣鼓的

不出大意外，诸位可能看不到了

但是诸位如果看到了，那么不出大意外，我应该是其中一员

就写这么多了，各自珍重吧

别了，电软，稍等下就回来，我尽快

举报 | 5楼 2012-04-24 17:11 收起回复

部长太多: 3个月为限！超过了就复刊无望了
2012-4-25 18:06 回复

我也说一句

方形仙人球 BOSS 7

P.S. 本来想发到电软博客上，进去才想起来我没权限

举报 | 6楼 2012-04-24 17:40 回复

分享到：

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

【十八年的祭奠】电子游戏软件十年史

只看楼主 收藏 回复

楼主 昑凌翊 BOSS 7

电子游戏杂志十年史从电子游戏这玩意进入中国以来，整个八十年代间以其巨大的魅力俘虏了无数青少年的心，也因此不止一度被当作洪水猛兽来看待，不止一度遭到电子viper等说法的打压……不过，正如当年甚至连《编辑部的故事》这种轻松搞笑的单元电视剧也会被人评价为毒草，还需要广电部领导顶着风险，力排众议才允许播出，而在今天，毒草"这种说法只会被人们拿来当笑话听一样，电玩的存在意义被社会认同和接受是大势所趋，是历史发展和社会成长的必然，但这绝不意味着搞起这一行的人便可以顺顺当当地创业打江山，而正相反，直到今天，从事电子游戏开发和资讯的人，大多数也仍要面对着来自社会和家人的偏见与阻力。所以，在这一行业第一线奋斗过的前辈们，才更值得我们去纪念，去尊敬。若要回顾整个国内电视游戏资讯的历史，那么在公认的中国大陆电视游戏第一刊《电子游戏软件》之前，比较有必要提到的两本读物，是福州傅瓒编纂的《电子游戏一点通》，以及上海叶伟张弦编写的《电玩迷》。说起福州这地方，着实和早期国内电玩圈子有着千丝万缕的联系，想当年FC《坦克大战》的加强版，便是福州十六中电子游戏开发部研发的，而后来以在红白机上推出了大量国产原创和改编的中文RPG 而著名的外星科技公司，也是在福州诞生的高科技企业，电软著名的编辑特工黄在一度离职回到福州期间，也曾受邀担任过该公司的顾问。傅瓒便是在这样的土壤上出身的一条好汉，在90年代初期，他策划编纂了涉及各类游戏的综合攻略本《电子游戏一点通》系列丛书，发行遍布全国各地，成为玩家们的必备手册。后来进入《电软》的时代，《一点通》不再继续推出，而傅瓒的双先贝科技公司则专心致力于各种商业用娱乐产品的软件和芯片的开发，但对于每一个从80年代后期红白机时代走过的老牌玩家而言，《一点通》都会是令他们难忘的启蒙读物之一吧。《一点通》之后，另一在当时有较大影响的电玩攻略及资讯系列读物，便是诞生在上海的《电玩迷》。《电玩迷》因为主要以编者和一些高水平玩家供稿，所以比起主要靠翻译国外书籍和收集港台资料而成书的《一点通》，在文章水平和实用性上均要高出甚多。不过可惜的是，《电玩迷》的运营者们在很长时间内一直没有争取到书号或者刊号来确立其作为正式出版物的身份，所以未能给自己创造长期的稳定生存和发展的条件，因此，在《电子游戏软件》登场后，《电玩迷》终于作为过渡时期的读物完成了自己的历史使命，消失在玩家们的视野中，但作为《电玩迷》缔造者的叶伟和张弦，并没有随之从这个圈子淡出，在以后的岁月里，他们以《电子游戏软件》的撰稿人身份而活跃，撰写了许多攻略、游戏评论和业界展望的文章，这是后话了。叶伟和张弦这两位，实在都均非等闲之辈，若论写作和编辑的资历，可以说比起电软初代的编辑们还要深，在《电玩迷》之前，他们便联手做过不只一本电玩题材的读物。凭借这些印刷品和书籍的基础，他们在以上海和江浙为中心的玩家圈子中很早便享有盛名。张弦多年来从事影视剧编导的工作，结合影视理论而撰写游戏攻略与评论，自有其独到的见地，而他的搭档，后来进入著名的外资游戏企业——上海育碧（UBI SOFT上海公司）成为游戏制作人至今的叶伟，更是国内由玩家成为业内人士的人群中的翘楚。总之，无论广大读者和玩家们是否赞同他们发表过的见解和言论，谁也不能否认这两人是值得纪念的前辈强者，也不能否认他们在国内电玩资讯界曾做出的贡献。尤其是叶伟，在后面我们将要回顾的《电软》历史中，此公亦将继续作为重要人物出现。然而，尽管南国的英杰们先行一步，但最终培养起了作为正式杂志身份的出版物并令其稳定成长的土壤，却是在北地形成的。在这里将要提到的，便是今天众所周知的《电子游戏软件》这本刊物了，这本刊物的诞生，令中国真正得到官方认可的电视游戏资讯媒体迈出了从无到有的第一步，也引出了无数日后在电子游戏媒体和制作、运营圈大名鼎鼎的人物登场，多年来时常有人把《电软》的创刊当成电子游戏在中国进入一个新时代的标志，客观地说，这话并不算十分夸张。用热情书写历史的日子——中国电玩开发业和资讯业的起步（1993-1994）提起《电软》的诞生，不能不说到的是建立于九十年代初的先锋卡通公司，如今对这个名字有印象的人大概已经为数不多，但若提起后来曾一度被视为中国游戏软件研发行业宗主的前导软件公司，相信只要是稍微有点年纪的游戏爱好者都不会忘记。而这家叫做先锋卡通的公司正是前导软件公司的前身，同时，也是令名叫《电子游戏软件》的杂志诞生的摇篮。在先锋卡通成立之初，如同其公司名称那样，是以动画为主要方向来做业务拓展的，但是在这方面却并未能获得预期的成绩和效益，为此，公司需要做一次全面转型以带来新的生命力。几经讨论后，他们选择了电子游戏作为新的业务方向，这是1992年的事。尽管决定了转型，但此时的先锋卡通还并不是前导软件，还并没有成熟的关于经营方向与管理体系方面的策略，连基本的游戏公司运营概念和流程也不是完全清晰——在当时的国内，可以说根本没有人是对这些完全清楚的——因此，先锋卡通尝试了很多方向和方法，而领导着拓荒之路的公司管理人之一，便是后来大名鼎鼎的前导公司总经理边晓春，从那时开始的很多年里，他以真正的对游戏的热爱，为中国的游戏研发和传媒事业做了许多有重大意义的事情，当然也包括这里马上便要提到的这些事情中的一件，就是《电软》的诞生。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-02-28 08:19 回复

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

在先锋卡通的时代，电脑和电脑游戏尚未在国内得到充分普及和拥有广泛的市场，因此，当时的很大一部分资金和人力投在了以简称FC的任天堂规格家用主机FAMICOM 为平台的游戏软件开发上头，而这段时期最主要的产品项目，是对四款日本FC游戏的中文化工作。说起来那四款游戏的名字，也都是至今让老玩家们想起来也会记忆犹新的非常优秀的大作，分别是《吞食天地2.诸葛孔明传》、《最强装甲MATEL MAX 》、《第二次超级机器人大战》以及《赌神。双六》。但说来有些无奈的是，因为当时该公司没有足够的营销力量，那时的整个国内市场也没有合适的运作环境，所以这几款游戏推出后的成绩都不大理想，甚至其中两部最终卖给了别的公司去行销。不过，研发经营FC游戏项目的开动，却也促使先锋卡通的领导者们产生了，做一本自己的游戏资讯杂志，在填补国内此方面资讯读物空缺的同时也可以宣传推广自己公司的产品"的意向，这样，便有了电子游戏资讯丛书《GAME集中营》编辑部的组建，创造历史的人们，也就在这时开始陆续登场了。组成《GAME集中营》最早编辑阵容的，是熏风、田松、龙哥和老D.直到今天，在做游戏开发和游戏资讯的圈子里，年纪在四十多岁的人，给人的印象通常都是懂得经营懂得市场，但是对游戏本身的认识却并没有多少的管理层人士。在九十年代初更是如此，但那时至少有两位经理人虽然处在这种大叔的年纪，但对电子游戏的了解却比多数年轻人更深入。第一位是真正对电子游戏抱着热情和理想而经营公司的先锋卡通公司——也是后来前导的总经理边晓春先生，第二位便是深谙经营和管理之道，同时对玩家和读者们的心理有很充分研究的《GAME集中营》——也是后来《电软》杂志主编的熏风先生。 熏风本名刘文雨，北京社会科学研究院哲学所出身，他凭着丰富的人生阅历和文史哲学知识，成功地调动了从编辑们到读者们的热情，使《电软》得到了成功。虽说比起在第一线的责任编辑，主编往往给人，坐在幕后伸手指指方向，然后便和股东们一起数钱的人"的感觉，但《电软》能够快速崛起并且多年来经历风雨，保持强势卧患着国内电视游戏资讯杂志第一位，确实全是靠着熏风作为主编的清醒而明快的决断换来的。而对于田松，大概很多人会感到十分陌生，因为此君在编辑部只待到了《电软》正式创刊之前就离开了，后来走的道路和电玩关系不大，如今已是北大哲学系博士。不过，若回去翻翻《GAME集中营》第一辑，还是能在很明显的地方看到他写的编者话，这说明当时他在编辑部中的地位还是颇为重要的。接下来要提及的，就是在后来的《电软》历史上最有名望的编辑——龙哥邱兆龙了，在这时的编辑阵容当中，他是最年轻的一位，同时也是从心底对游戏抱着真正热爱的一位。在King和特工黄等人还未正式加入之前的《GAME集中营》时代，龙哥是编辑中唯一不需要查阅资料而能够准确回答攻略问题的玩家型人物。他在《GAME集中营》时期撰写的综述性文章《十年辉煌任天堂》，也是让后来无数读者怀念的名篇。然后就是北师大出身的老D，这位勤恳踏实的编辑本名刘儒德，也是后来《电软》早期的中坚之一，他对游戏方面的知识并非特别突出，但在一些编辑事务性的工作上非常认真负责，因此虽然离开编辑部较早，但有很多老读者至今也还记得他的名字。除几位正式编辑以外，也有很多青少年为《GAME集中营》献出了自己的一份热情，基本都是在先锋卡通公司兼职的大学生，而曰后他们中的多数人成为了活跃在国内业界各领域的重要力量，这里面包括后来去了美国留学的叶展、叶丁兄弟俩，以及曰后在不同时期加入《电软》阵容的特工黄、King、软体动物、赤军等人，今天他们都已经在各自的圈子中成为了赫赫有名的人物。说到电软的早期编辑，可能很多老读者都会想起无奖这个名字，关于这位脾气有少许古怪的神秘编辑的身份有种种猜测，但除了，应该是个有趣的人"这点之外，连性别却也没人能完全确定。笔者就此事做过一回八卦娱记，向龙哥阿King等昔曰的编辑求证，得到的比较可信的答复是，最初时是有人专用这个笔名，但比较早就离开了，而后来就成了不少人都拿来用过的名字"。这样的话，因为后来不止一个人用这个名字，表现出个性不统一而给人以脾气有些怪的印象也就可以解释了。但关于初代无奖究竟是谁的问题，却并未得到确定的说法，笔者个人猜测可能性比较大的是田松，不过也不好断言。……当然，这段完全属于闲谈。《GAME集中营》第一辑推出于1993年的夏天，封面是，龙之战士"海报画。内容""了数篇无论选题还是内容，即使放在今天也都足以作为杂志重头特辑的文章，包括《勇者斗恶龙5 完全攻略》，幻想MUD 小说《死亡游戏》，以及前面提到过的《十年辉煌任天堂》等等。强有力的内容，加上有别于当时其他所有攻略读物的特有的文化性，使《GAME集中营》一下子抓住了全国上万读者的心，对所有读到这本专辑的玩家来说，简直如同遇到了一位一直在期待的知音，就这样《GAME集中营》大名不胫而走，很快便成为广大游戏迷家期待的读物。 但是，虽然有了一定的口碑和影响力，实际市场成绩却并不是很理想，客观地说，应该主要是当时的先锋卡通在销售渠道方面运营不力造成的。而且由于编辑部的搬迁，联系电话和地址也不只一次改变，造成很多读者想买却不知道哪里有，而先锋卡通却堆着很多存书，无法变成回收的现金……94年初春面世的《GAME集中营》第二辑在发行中也遇到了相同的状况。

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

所以，在《电软》创刊之前，《GAME集中营》若要算利润的话其实非常有限，不过先锋卡通的经营者们也清楚地认识到这主要是在于发行跟不上而并非没有市场，故而还是决定向前一直走，转为正式的期刊。而他们也并没有想到，在转成《电软》期刊后，随着渠道问题的解决、电软的热销和通讯地址的确定，之前库存的两辑《GAME集中营》的存书也很快被订购一空，并且至今也作为传说中的收藏品而被炒作。正式刊号通过审批，大致是1994年2 月左右的事，因为在3 月发行的《GAME集中营》第二辑中，已经可以看到将于5 月成为正式期刊的启事。而事实证明他们没有食言，1994年5 月，《电子游戏软件》创刊了。《电子游戏软件》创刊号的封面是，半熟英雄"的海报。成员方面，除了原先的几人外，又有一个名字正式进入了编辑的名单，这就是后来因叛离《电软》自立门户，并将《电电》做到几乎与《电软》分庭抗礼而得以名动四方，但同时人们对其评价也是毁誉参半的阿King. 本名叫傲索冰的King，若纯以对游戏软件的见识而言，可能是《电软》历代编辑中最广的一个，而他除了电玩之外的兴趣和经历相当之杂：工艺美术专科出身，也做过流行歌手，在离开《电软》后除了拉起《电电》的队伍与老东家电软对抗之外，还开起了酒吧和游戏厅……这种有冲劲的性格，注定了他在《电软》这列快车早期的开拓之旅中成为几乎可以和龙哥并称双璧的重要动力，也注定了他将成为《电软》曰后的不安定因素。除了新编辑外，杂志半数以上的重要作者也在创刊号时便基本得到了确定，里面包括了主持每期电脑游戏综述栏目，电脑游戏月旦评"的软体动物（汪寅）；撰写专栏，三国游戏纵横谈"的赤军（王歆）与先锋卡通老总边晓春；还有负责硬件知识栏目的特工黄（黄昌星）——他们在那时发挥的作用已经不仅是作者，而是接近兼职编辑的程度——在这些强力作者主持的专栏以外，再加上龙哥和King两人负责的世嘉MD和超任SFC 游戏攻略与国内外新闻作为填充杂志实用信息量的主体，以及熏风主编亲自翻阅资料书并执笔的重头连载《电子游戏十年》，一本内容充实的杂志就这样开始了它光辉的历程。这时的《电软》还是双月刊。到了7 月，随着《电软》第2 期出版，杂志社搬出了先锋卡通公司，在北京地安门附近确定了住址，这标志着杂志社已经从先锋卡通公司独立出来，开始了完全自主的运营。与此同时，后来被通称为，S.P "的ShadowPhoenix（萧鹏）来到《电软》就任编辑，此君头脑灵活，十分擅长发挥杂志商业性和娱乐性并重的风格，主持的栏目生动活泼，很快便赢得了读者们的广泛欢迎，加上他在处理杂志曰常运营的各种事务方面也有着相当出色的能力，就这样确定了他在《电软》不可或缺的重要地位。杂志社内部人才济济的同时，《电软》的发行方面也出现了可喜的局面，这应该说主要拜熏风主编决定与二渠道书商展开全面合作之赐。有了二渠道发行的强援，杂志在全国市场的覆盖面迅速扩大，杂志社从上到下每一个人都在欣喜地看着，看着自己的劳动成果一期期地发到越来越多的读者手中…… 值得纪念的发展时期——《电软》也好，整个业界也好……（1994-1995 ）创业之初的《电软》，基本是一帆风顺地在稳步发展着，发行方面已经顺畅地开通了道路，内容方面也有龙哥、King、S.P 、老D 等勤奋可靠并且时有精彩表现的小编和一批优秀的作者们在保证着质量。当时的《电软》除了从创刊时便一直持续的几大招牌专栏之外，还有一个每期放在卷尾的很小的栏目叫做，电刑室手记"，专门登载编辑部里的各种趣事，原本只是个消遣的小东西，但却意外地受到了广泛的好评，也为杂志多聚集了不少的人气。那个时期，同样在做电视游戏资讯的也并没有几家，一是比电软稍后一点创刊的《家用电脑与游戏机》，该刊内容是以PC游戏和软硬件资讯为主，原本侧重点便不在家用机游戏上面；再一家相对有点气候的，是一名书商做的丛书《电玩一族》，但因为没有强有力的编辑和作者，在资讯的充实度和文化性的竞争力方面终究无法和《电软》一争高低。应该说对《电软》而言，那时是即便不求快速扩张，也足以稳守阵地的局面。 然而熏风毕竟不是寻常的经营者，他十分了解居安思危的道理，一方面绝不能只凭着短短几个月的销量上升就认为已经杂志已经在市场上站稳了脚跟，必须时刻调整发行策略，宁可每期印数少于各地销售商发来的定单数量，也不能头脑发热地贸进；另一方面在杂志本身，必须一边增加页码一边为刊物的内容增添新的元素。而在熏风的密切留意下，这带来新鲜活力的血液，到来的比预想中更快，而且比预想中效果更好。首先注入的新血，便是前文曾提及的《电玩迷》编者叶伟和张弦，在1994年接近尾声的时候，加盟成为《电软》的特邀作者。关于叶伟和张弦加盟一事，在几年前世纪之交时，熏风曾在《电软五周年纪念特辑》中的杂志回忆录中有所提及，在此笔者摘录如下，一来是偷个懒，再来也是为了让历史不至于在转述中走样：……《电玩迷》的编辑兼撰稿人叶伟寄来了直署其名的，挑战信"。他在信中说：《电软》受到读者如此热烈的欢迎，你们心里一定非常得意。作为《电玩迷》的编辑，我们多年来创立一份正式杂志的梦想一次次破灭，而你们轻易就成功了，我知道我们已经不战自败，但我决不服气，因为这不是一场公平的挑战。

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

如若换一下角色，我们一定做得更出色。对叶伟的，挑战"，我深感同情。在致他的回信中说：我们确实做得并不够好，而且我们也从《电玩迷》中吸取了很多营养。这确实是一场不公平的比赛，但我们不是胜利者，你们也不是失败者。因为《电软》不是哪一个人和哪几个人的，我们从一开始就不认为《电软》是一本同人杂志，它是属于整个电玩迷的，因此在创刊号上我们写了五个大字，创关族的家"。希望大家泯弃地域、门户、主客、先后之陋习，精诚合作，开创中国游戏业的新生面。…… 在熏风主编诚挚的邀请下，叶伟和张弦也来到了《电软》的旗下，而他们带来的第一份见面礼，便是对世嘉的MD与任天堂的SFC ——两款当时最优秀的热门游戏机的比较探讨论文，从硬件到软件进行分析比较，把很多玩家喜欢的MD捧得很高，把同样也有很多玩家喜欢的SFC 贬得颇低。要说也真不愧是这二位，切入点找得够有话题性，论证的言辞也颇为强烈。这篇论文在94年11月的《电软》上发表后，随后一期也刊登了以南京的硬件专家黄明作为反对派代表而寄来的针锋相对的反论，自此如同一石激起千层浪，在全国玩家中引起了长达半年之久的两派大论争。《电软》上面叶伟张弦和黄明的论战连续进行了数月，而与此同时一些《电软》以外的电脑类报纸杂志竟也受到波及，开始刊登这一话题的论战文章，这种现象在当时的国内还是史无前例的。这种论战对于引导玩家们看待游戏和游戏机的着眼点无疑是件好事，但更重要的是，这也是《电软》一次成功的大型商业炒作，直接令杂志的销量和声望都得到大幅度上升。同时，也奠定了叶伟张弦两人在《电软》作为首席特邀作者的地位。在那段时间中，在《电软》扬名立万的除了叶伟和张弦，必须提到的重要撰稿人至少还有两位。其中之一是如今已在国内电玩和动漫圈子里被公认的大姐大——雪鹰（吴嘉懿），当时的雪鹰只是个正在读高中准备上大学的女学生，然而她的文笔和她对电玩的认识比起龙哥阿King亦毫不逊色，凭着这份实力写出的游戏介绍与评论的品质自不必说，加上又是身为玩家中少数派的女生，理所当然地成为了读者们心中的偶像。时至今曰在某著名软件公司担任要职的她，仍被无数的玩家所仰慕。另一位作者中的重要人物，是动画制作行业出身的Akira（徐燕明），不管是做动画还是写稿子，他都以认真专注的敬业精神得到许多圈内人士的高度评价。当时还以XYM 做笔名的他，和动画公司的同事WD一起，怀着对动、漫和电玩的热忱加盟《电软》，希望让更多的读者领略动画、漫画、游戏三位一体的快乐，他们所主持的栏目，名字便是，三栖人"。这个名称，相信只要看过当年《电软》的老读者们到今天也绝对不会忘记。 这一时期之后，编辑配置方面发生了一些变动，在夏天开始的时候，老D 因为前往英国深造，正式结束了他在《电软》的编辑生涯，后来获得心理学博士学位的他，除了99年时在电软五周年纪念特辑中露面过一次之外，已经不再涉足和电玩相关的领域，不过他的名字，直到今天也仍不时被昔曰的老读者们提起。而勤恳塌实的老D 离职虽然是件憾事，但与此同时，从福建归来的特工黄作为生力军，正式加入了编辑部。特工黄（黄昌星）是在《电软》创刊后不久，完成了在理工大学的学业并且离开北京的。可能是因为学校分配的原因，他毕业后先回到福州在国家单位里工作，当时的离京和此次回归正好时隔一年，估计那便是毕业时与家乡福州的单位签订的工作合同期限。电子技术专业出身的他，以强大的硬件知识和技术水平，原本就一直在以特邀作者身份主持《电软》的主机硬件栏目，同时，他对电视游戏的见识水准，也足以与龙哥阿King比肩。这样一位有着全方位能力的强者正式就任为专职编辑，足以弥补老D 离队的损失，并且无疑使《电软》的阵容更加完整而强盛。但所谓天有不测风云，当龙哥等编辑正为新同伴的到任而欣喜时，一场大危机降临在《电软》的头上，这就是《电软》历史上著名的"停刊事件"。对于1995年7 月《电软》被上级部门停刊处分的原因，一直是令读者们猜测不已的话题，据说当时上级主管部门一共列出了15点有问题的地方。当然，这15点在性质上应该是有轻有重，当中有些可能在今天看来已经不是问题。包括正式创刊后一直用做刊名副标题的《GAME集中营》这个名称令人反感；以及只注重娱乐性，因此单纯介绍外国的游戏软硬件产品的文章占内容比重过大；还有封面太花哨，过于缺乏严谨和严肃性等等，而在这众多问题当中，《电软》犯的比较重要的错误，却可能在于那几个月的卷首社评。那是进入95年之后，杂志的栏目中增加了每期卷首的社评。这，电软社评"多数是由熏风主编亲自执笔，论点鲜明，每期都十分中立和客观地畅谈业界情势，话题从针砭国内游戏产业自身的陈腐弊端，到抨击社会上对游戏的偏执态度，以及分析我国盗版行业面对的微妙局面等等无所不谈，尽情地言他人所不能言和不敢言，因而迅速成为杂志大名鼎鼎的招牌菜之一。但是也因此，难免地就会得罪一些人，尤其重要的是，其中可能也会包括一些当时在go-vern-ment上级部门的官员… …当然这也只是笔者的猜测，无论如何，在这些社评中，的确有些不大恰当的言论是事实，因此便也成了令杂志遭到停刊

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

处分的原因之一。联系方式：GAME.CGA.COM.CN 总而言之，在各种原因下，《电软》被停刊了。满怀热情做出来的杂志，却遭到这等无妄之灾，年少气盛的龙哥和King有点坐不住了，比他俩年长一些也沉稳一些的特工黄与SP也有点坐不住了，但只有一个人仍然一如往常，胸有成竹地安排着编辑部停刊期间的事务，那便是担任主编的熏风。作为一个已过不惑之年、见过足够世面的知识分子，熏风很清楚地看到，这次停刊处分的性质并非是不可挽回的严重，因此在一边做工作争取尽早撤消处分的同时，一边有条不紊地继续安排着工作，在他的冷静领导下，旗下的年轻编辑们也很快平和了下来，做着准备工作，静待着恢复正常出刊的那一天。熏风主编并没有看错形势，停刊处分最后只持续了两个月便解除了，比多数人预想中要短得多。当然，对于《电软》的编辑部成员来说，两个月时间已经足够久了。从1995年10月号恢复出版的《电软》，副标题改为《GAME风景线》，本名刘文雨的主编不再使用熏风这名字并改任常务副主编，实质上仍主导着杂志大小事务的运营决策，而主编的名字从熏风变成了叶宗林。这些都是停刊事件带来的影响，但实际上并没有改变什么，《电软》仍然还是《电软》。而在复刊的同时，早期编辑阵容中的最后一位——软体动物（汪寅），终于也正式加盟到编辑部来了。软体动物的大名，在他正式加入《电软》编辑行列之前，就早已作为著名作者为广大玩家所熟悉，和龙哥等人不同，软体动物虽然也玩电视游戏，但最有见识和心得的却还是在电脑游戏方面，而且正好与擅长曰文和曰本游戏的King相对应，软体动物是英文及欧美风格游戏方面的达人。无论是在《电软》做编辑的阶段，还是后来在前导、亿龙、尚洋，以及最近两年和SP一起做模型玩具杂志的时期，软体动物也都是拥有着相当多支持者的名人。随着他的加入，《电软》的编辑和作者阵容，在95年底的时候达到了最强盛的顶峰。 与电软杂志成长的同时，整个国内的电玩事业，都在这一段时间里有着长足的发展。在媒体方面，有电脑软件与电脑游戏的专门资讯杂志《大众软件》的创刊，而以开发《官渡》的前导等公司为首的软件开发厂商，也有相当数量的国产游戏作品推出。可以说，整个国内业界的环境都在呈现着欣欣向荣的局面。而《电软》的增刊和各种专题丛书，也从95年开始与杂志配合着推出，并占据越来越大的市场份额，其中包括著名的《电软94典藏本》以及King在停刊期间负责编译的《秘技宝典》。《电软》杂志本身，则因复刊后举办电玩知识有奖竞赛而进一步扩大了在读者群中的影响，在内容方面，也有特工黄的，格斗天书"和魔法师（叶丁）的，游戏制作入门"两个新的招牌专栏推出。就在这样的空前盛况中，《电软》的1995年结束，风云变幻的1996年来到了。 1996年春天，走出了停刊的泥沼，再次踏上顺调发展之路的《电软》杂志社，搬迁到了新的社址。从这一时期起，《电软》增加了与海外业界同行的往来，先后与曰本和美国的许多游戏公司及出版机构建立了比较稳定的合作。但就在此时发生了一件事，这便是杂志元老之一的King离开了编辑部。比起之前老D 因出国深造而离职，这次King的离去从一开始便充满着反叛的色彩，这样说的理由之一，在于他并非是以很和平的形式与杂志社结束的合作关系，虽然当事人至今也都三缄其口，但可以肯定的是，作为编辑的King与常务主编刘文雨之间确实发生了一些分歧和争吵，并且成为了他离开的关键性原因。如同所有成为传说的事情一样，完全的真相也许是旁人永远难以触及的，即使当事双方不保持沉默，也难免会各执一辞，各说各的道理。笔者就收集到的信息做出的结论是，King和主编之间的分歧大致应该产生在办刊理念和价值观上面，而这两方面又是互为因果的。在主编方面而言，对于电软这样一本发展中的综合资讯类杂志，强调的始终是信息量的丰富和全面，同时尽量在大范围内不让任何可能的读者流失。因此，首先无论游戏攻略、介绍还是业界评论，或者动漫作品的介绍文章，选题都尽量只找大众化的题目，而且不管什么题目，基本都要求把篇幅控制在两个页码以内，这样，即使对该主题没有兴趣的读者，也不会认为自己买到的杂志上有过多用不着的内容。但这样做的结果，也容易令人产生一种与之相反的观感，就是这令杂志上什么东西都只是点到为止，结果会造成无论读者对哪个主题当真有比较深的兴趣，都会觉得看看完全不过瘾。重量级玩家出身的King无疑会是这种论调的代表人物，因而对《电软》的方针必然有所不满——这在他曰后自立门户时与《电软》针锋相对的办刊风格中能够清晰地体现出来——而当时作为普通编辑的他，无法说服主编接受自己的意见，因此在工作中必然地会表现不合作和消极的态度。于是，King会说主编的想法只顾商业性而不照顾真正的迷友，这会使刊物失去活力；主编则会认为King只具备做同人志的思路和热情，那只会把杂志送上绝路。而在工作上产生消极倾向之后，对杂志来说确实很难再有如原先般的重要价值——如果让笔者客观地说，虽然King后来在《电电》不论作为经营者、编辑还是作者，都创下了颇惊人的成绩，但若继续留在《电软》，这份潜力便不大可能发挥出来，也许只会一天一天把热情和创造性消磨下去。

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

总之，在裂痕不断扩大而终于演变成以争吵形式发生的冲突时，King的叛离也就是一件很自然的事情了，而说，叛离"的最重要原因，在于他离开后仅仅一个多月，市面上便出现了一本新的电玩资讯志《电子游戏与电脑游戏》，King的身份便是这本杂志实质上的执行主编。King能够在如此短的时间内便得到充分的条件做出新的杂志，主要是缘于得到了一位二渠道书商的支持，启动资金和发行两方面的需求因此都一举得到了解决。但因为那书商素质和见识有限，却又是唯一的最大股东，这种不完善的投资和管理体系的形成，就埋下了在几年后令《电电》及其相关的整个体系走下坡路的伏笔，这是后话了。组成《电电》编辑阵容的，都是King在电玩圈中的至交好友，比起《电软》创刊时的编辑班子，他们的平均年龄更加年轻，整体而言对游戏的热情也更加高涨。说起这个班子，除了为首的原《电软》编辑King之外，首先要提到的便是政法大学出身的Blue（陈振宇），这位可是个非同小可的人物，他比起King要略微年长，在《电电》的队伍建立之前，他已经是《家用电脑与游戏机》等杂志的作者，而在《电电》编辑部中，Blue以其稳健的作风和丰富的学识，在编辑、写稿、栏目安排、工作分配等方面表现了他全方位的能力，当King离开后，Blue身兼《电电》和后来创建的动漫杂志《梦幻总动员》的管理人职务，更充分施展出他的才华。 Blue之后，便是当时还在大学就读的Dragon（许海龙），《电电》早期时并不很突出的他，有着冷静的头脑和准确的全局观，在《电电》锻炼数年积累经验，为曰后他离开北京加盟南方《电脑商情报》集团旗下，主持创建《游戏曰》杂志打下了坚实的基础。此外的几位《电电》创刊编辑，Fox（付可）、Angel（张志）、Snake（尹龙）、Beak（白松涛），也都是各自能够独当一面的人物：Fox 对电视游戏有着超群的见识和理解；Snake 则是电脑游戏的大师级人马；Beak 精于运营和业务；Angel 是硬件专家出身。其中Snake 最为了得，后来在前导公司和著名的门户网站TOM.COM 都担任过重要职务，目前更与Beak一起自组软件公司在进行游戏开发，是国内业界著名的游戏制作人。与完备的编辑阵容相对应，《电电》的作者群也是从一开始便集结了众多强者而吸引了大量人气，尤其是King拉到了从《电软》时代便与他私交甚厚的雪鹰、赤军和Akira 三人，在《电电》创刊后的数年中，这三位重量级撰稿人的作品，为杂志的发展做出了不可磨灭的贡献。《电电》的创刊号封面选用了一张火焰背景的，超时空要塞迈克罗斯7 "的海报，对内容的处置也象海报的色调般热烈而震撼，并且正如前面提到的，作风完全与《电软》针锋相对，每期无论是攻略还是介绍游戏周边的文化、知识类的综述特稿，都毫不吝惜页码地安排篇幅，动辄就是十来个页码的大特辑，让作者写得过瘾，玩家和读者们也看得过瘾。从第一期King亲自执笔的《曰本剑术流派与剑侠列传》与Akira 绘制的改编漫画《霸王丸风云录》开始，之后的半年内，赤军的，毁灭与新生"系列、雪鹰的《梦幻模拟战》剧情攻略、Akira 的《樱大战》剧情攻略等等大特辑不断推出，而且除了每期平均三篇以上的大特辑和完全攻略这些重头文章外，不断刊登大量各种最新游戏攻略的密集轰炸战术，也一下便抓住了许多早已对《电软》总是，适可而止"的作风感到不满足的读者。《电电》的发展道路，就这样迅速地宽阔起来，到96年底的时候，《电电》已经稳稳地立足于书刊市场，有了自己的一块阵地。 对于King的扬旗，固然赢得了许多读者和同行的称道和支持，但在那些对《电软》感情比较深的读者，和与《电软》关系密切的合作出版商渠道商们眼中，这种叛逆可谓大逆不道。一时间，忘恩负义"、，不自量力"等等帽子纷纷向着King头上飞来，而一贯能够保持风度的老东家《电软》主编刘文雨，倒并未放出太激烈的言辞，但也说出了，King凭着他那幼稚的主张能做到什么地步？这种只能给小圈子服务的同人志，做不了几期就会死掉了"这种话。当然，在这上面做口角之争是没什么意义的，King和他的同伴们将《电电》一路做大，便是对此话做出的最好回敬。然而除此之外，另有一件事也成为了King被反对者们攻击的口实，那就是在他离开《电软》的时候，曾被刘文雨主编要求，至少一年内不要做相关媒体行业的工作"，对此King当时似乎是含糊以对，但结果不仅并没有照做，而且立刻便扬旗作乱。在这一点上，刘文雨的这样要求的依据，应当是来自当时在国外高技术行业，竞业回避"的规则，即员工离职时，一般要和原公司签订契约，在之后的一段时间内，不得将他在原公司掌握的技术应用于相同领域的工作。不过，在King的方面来说，也有他无视这要求的理由，首先媒体行业并不是有那种需要技术垄断的领域，第二是国外企业要求原雇员竞业回避的时候，至少要支付其相当于一年薪金的补偿金，而King离开时并没有从《电软》拿走一分钱。无论如何，King在他的朋友当中，依旧是那个人缘不错的King，尽管在工作上成了对手，他和龙哥等昔曰的同事们仍然还是至交好友。转眼间1997年到来了，这一年的春天发生了很多事，首先是SEGA公司与中国四通集团的合作，令SS，土星"主机以及对应的游戏光碟首次在国内得到正式的代理发售，虽然因为价位仍不够适应国内市场等原因，最终没有能持续下来，但毕竟是国内电视游戏发行行业从无到有的开端，紧接着SEGA在中国的街机公司世嘉华翰与四通联合举办VR战士大赛，更将这合作的热潮推向更高。

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

而在这一系列运作中起到了重要作用的，便是《电电》的编辑Beak. 在这件事之后，两本电视游戏杂志都发生了不小的人事变动，《电电》方面Beak正式到四通集团就任，Snake加盟前导从事游戏开发；《电软》方面，有特工黄和软体动物在这一年的3 月左右相继离职，特工黄回到福州，前往他故乡城市的电子出版机构就职，软体动物则与Snake 一样，去了当时正在四处招贤纳士的前导。同样都是走了两个人，但比起尚有King、Blue、Dragon等士气高扬的编辑和曰益壮大的作者群，一路顺调进击的《电电》，只剩下龙哥和SP的《电软》却陷入了空前的困境。在数月间，《电电》以抢先推出《最终幻想7 》、《浪漫传说》等重头攻略，及连载新锐作者绯雨焱的《魔神1440》超大特辑和小孔的《GAME国的CLAMP 君》等专题，不断地吸引到更多的读者，而这一时期的《电软》，虽然也仍不时有特辑推出，但由于人手的缺乏和刊文原则的局限，有价值的创意往往得不到充分发挥。两刊在读者支持率上的差距再次迅速缩小，《电电》似有直逼《电软》之势。不过，《电软》的金字招牌毕竟不是那么容易被人摘掉的，从实际成绩来说，主刊虽然停滞不前，但其增刊一直在为《电软》创造着巨大的效益。从97年初被评价为最高杰作的《格斗天书》开始，一本一本增刊为《电软》带来源源不断的收入，就连在最困难时期仓促推出，被读者们责难为，纯粹骗钱"的《世嘉专辑》和《3D格斗天书》，也一样实实在在地赚到了大把银子，《电软》市场影响力的基础由此可见一斑。而《电电》方面，虽然也有《电子游戏攻略指南》、《电子游戏广场》等强有力的增刊和系列丛书推出，与《电软》争夺市场份额，但始终也无法令《电软》系统的出版物，市场占有量第一"的宝座动摇。 在龙哥和SP的辛苦支撑下，《电软》熬过了97年的夏秋两季，年末即将到来时，新的战力终于参入了！Perfect（杨柯来）和天师（李胜）加入，再次充实了《电软》编辑阵容。Perfect 勤恳踏实，做事中规中矩，从来不会有什么失误，后来成为了《电软》的执行主编；天师则相反，个人好恶十分鲜明，对游戏厂商、主机和软件的评论经常言辞激烈，因此也成为了可能是所有国内电视游戏媒体编辑中受读者争议最大的一名。无论如何，这两位新毕业的大学生充满了斗志，迅速成为了新的中坚力量。《电电》方面，也在97年末的同一时段有了新鲜血液的注入，其一是软硬件皆能的资深重量级玩家ET（郑桐），作为编辑十分认真负责的他，以充分的实力受到同事们的信赖，在King不再担任专职编辑，而Blue也由于动漫杂志《梦幻总动员》创建，主要精力转向了《梦幻》以后，他和Dragon一起主管《电电》这一系统的工作，成绩是十分卓著的。另一位新任编辑，便是一直作为《电电》重要作者的绯雨焱（刘炎焱），曰后成为动漫资讯杂志圈风云儿的他，文笔激扬与轻快兼备，在栏目的编排和策划方面也总会有惊人的出色构想。他在《电电》的时代撰写的《天边的骷髅旗》《超时空要塞》等专题特稿，至今仍为无数读者所传诵和怀念。 97年底和98年初的《电电》，继续走着重头特辑与长篇攻略交叉轰炸的路线，Akira 的《新世纪福音战士》、小孔的《五星物语神曲》、Dragon的《最终幻想系列回顾》、以及King的《机动战士高达百年史》等经典专题相继登场，这些专题中的资料和文字在之后被无数丛书和杂志的相关文章中被引用和摘抄，这一点是一向对内容不敢放手，坚持走中庸路线的《电软》所没能做到的。至于增刊方面，也是丝毫没有放松，介绍资讯的《电子游戏广场》和攻略专辑《电子游戏指南》几乎也和主刊一样以每月一本的节奏推出。而《电软》方面，继续发挥着拥有《电电》所没有的优势，这便是对国际和国内业界的新闻评论。这一栏目的招牌作者主要有两位，一是在海外工作的叶展，二是在国内业界多年的叶伟，凭借这两人的学识和文笔，新闻评论成为《电软》独一无二的招牌菜，这也为后来《电软》推出《游戏批评》丛书打下了良好的基础。此外，由美年达饮料赞助的，中国电玩排行榜"，也在龙哥的主持下开始了运行。此外，随主刊附送《大墙读本》也成了杂志新的卖点，以至于《电电》从99年开始也不得不每期附送《漫园》别册来对抗。而另一方面，《电软》开始尝试其他门类流行书刊的运营，介绍热门服装服饰的《都市流行。酷》，分二册在98年春秋两季发行，在市场上成绩颇佳在持续强势的《电电》和逐渐恢复活力的《电软》两刊的竞争中，1998年就这样过去了，这一年总的来说是各擅胜场，大致都达到了目标，而随着99年的到来，更激烈的战争即将展开。 98年底的时候，《电软》打出广告：一本综合动画、漫画、游戏内容的增刊《MAGIC 地带》正在策划准备中！而主持编写这本书的人，是编辑SP，与当年，三栖人"栏目的作者Akira！这消息一放出，立刻在读者中引起了极大反响。Akira 在96年King建立《电电》后，出于和King的交情一直在为《电电》撰稿，而在《电软》便极少发表作品，对《电软》的老读者来说，实在是一件憾事，而远去的，三栖人"栏目，更是令无数人怀念。所以，听到Akira 主持的动漫专辑将要面世，无疑是会让读者们热切期待的。这时的《电电》，人事方面又有了一些变动：默文（卢斌）和驰骋（黄滋）先后来到编辑部就职；Fox 离开了编辑团队，去经营自己的公司；King也将主要精力投注在自己的酒吧和俱乐部上面，在杂志这边参与的工作变少，曰常事务基本由Blue来主持。

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

楼主 昑凌翊 BOSS 7

Blue闻得《电软》要出版《MAGIC 地带》，当即与股东商量决定，《电电》也要同时推出自己的动漫综合专辑！ Blue做出这个决定，并非出来由地盲目跟风争夺市场，而是因为此时的《电电》编辑和作者群，做动漫题材的读物确实拥有不亚于Akira 和SP的实力。虽然雪鹰这次作为作者站在了Akira 一边，但《电电》这里的编辑中，绯雨和驰骋都对动漫有着很丰富的见识和深刻的了解，而作者当中也有桑桑、小孔、鸿鹄等在动漫圈很著名的人物。如果市场被对手抢显患领，而令这边的人没有能够充分发挥的机会，那是非常遗憾的。因此，做出决定之后，《电电》的《梦幻总动员》增刊便紧锣密鼓地开始筹备了。事实证明Blue的决定是正确的，1999年3 月《MAGIC 地带》气势如鸿地推出时，《梦幻总动员》也几乎在同时上市，虽然《梦幻》这种明显对抗的做法遭到了一些非议，但有价值的内容还是得到了大多数读者的好评。两本书的销售成绩均获得了理想的效果。而可惜的是，完成了精彩绝伦的《MAGIC 地带》之后，Akira便不再继续做书，之后《电软》推出的续集《三栖人》完全原封照搬海外的杂志内容，虽然也算是有看头，但生命力就远没有《MAGIC 地带》那么强劲了。《电电》方面对这一项目的处理方式则完全不同，在《梦幻总动员》大获成功后，步调丝毫没有变慢，半年内一鼓作气地推出了《梦幻总动员》的2 和3 ，再之后更实现了《梦幻总动员》的期刊化。后来在国内动漫资讯杂志圈里名头响当当的编辑和撰稿人们当中，以绯雨和驰骋为首，鸿鹄、3000、Jedi、落落等许多人，都是先后在《梦幻》工作并成长起来的。回到主刊物的较量，《电软》在99年之后展开了全面攻势，带着莱因、彩火、七支剑等新编辑到位的热气，《游戏批评》和《菜鸟通》两本新刊同时登场，《批评》主要走业内评论路线，内容相对专业，《菜鸟通》则如其标题，以电玩入门知识为主。外界普遍的评论是《批评》很优秀而《菜鸟通》明显功利主义，但《电软》靠着这两本新书一本得名一本得利，却也是不争的事实。反观这个阶段的《电电》，却并没有大的什么新动作，只是人事方面默文离开编辑部，加盟另一本新生电玩刊物《新游戏同志》；以及稍后增加了以Laser（李灼）为首的新编辑Mars、星辰等人，出版的增刊也仍是《广场》和《指南》两个系列。不过，杂志本身的品质一直保持在不错的程度，加上与《电电》和《梦幻》连动的网站New无效 的建立，并有Carl（王剑涛）和星儿等人组成的网络部进行主持与维护，一时也呈现出热火朝天的繁荣景象。此时已是2000年初，在《电软》和《电电》的对峙中，偶有如《新游戏同志》的同类杂志出现，基本也都是在北方办起来的，能在市场上分一杯羹，但始终作为不大，《电软》和《电电》亦都没有太把那些对手放在心上。但是，出乎所有人的意料，从中国南方赫然杀出一匹黑马，震惊了整个电视游戏杂志圈，这就是《游戏机实用技术》。在之前的竞争中，《电软》和《电电》都采取过增加页码，提高纸张质量、增加彩色印刷等策略，但考虑到成本问题，每次提高得都比较有限。然而《游戏机》有头脑明晰的股东，在创刊伊始，便不惜成本地使用比前两者都要优秀的纸张和都要多的彩页，他们的攻略作者也都充满着可以和《电软》、《电电》创业之初的龙哥等人相比的热情与活力——真正用了心、投注了感情而写出来的东西，是可以让读者感受到非同一般的吸引力和共鸣的——这句话确实一点不假。《游戏机》杂志天时地利人和兼备，短短几个月时间便让其北方的对手感受到强大的压力，大有后来居上之势。 2000年中，龙哥进入前导时代一位好友的游戏公司就职，告别了为之效力了将近七年的电软，尽管，龙哥热线"这个栏目名在那之后一段时间仍然沿用，但却已物是人非。次年，SP离职，与软体动物一起组建公司，同时合作办起玩具模型杂志《玩具新时代》。至此，初代《电软》编辑除主编外全部离任。如果说《电软》的人员更替还算是新老交接的正常规律的话，《电电》方面的人事变动，则可以说是江河曰下走向萧条的写照。从99年末，King从《电电》阵容中淡出，以及驰骋与鸿鹄离开《电电》系统的编辑和作者群，自立门户办起动漫杂志《新干线》开始，2000年春天，绯雨留学加拿大深造，夏天网络部撤消，Carl离开，秋天时ET、Mars离职，次年更发生了以Dragon、Laser 为首的电玩资讯部全体叛离，前往南方《电脑商情报》集团创建新杂志《游戏曰》的事件…… 这一系列的状况发生的直接原因都可以归结在一个人身上，这便是前文提到King最初组建《电电》时的那位书商股东，在《电电》最初的四年间，他并没有对编辑部的管理和杂志的运作方向做什么干预，作为股东和编辑们相安无事，一切都还算好。但到了后来，小商人眼光的局限性开始作祟，他开始对编辑曰常工作和杂志经营比手划脚，甚至对每个编辑的私人事务也开始横加干涉，给作者的稿费发不出和编辑工资拖欠成了家常便饭……尽管有Blue作为总经理，在这股东和编辑中间缓冲协调，终究也如同杯水车薪般无济于事。到了后期，积怨之深的程度，从几乎每一位从《电电》系统离开的编辑都无不大骂，小农意识"这一点便可明证。大厦将倾，一木难扶，失去了人才和活力的《电电》与《梦幻》，业绩不断下滑。勉力支持到2003年春天，终于Blue也被迫离开了杂志社，而直到这时，大股东犹自抱怨，是Blue的方针错误，才会留不住读者，也留不住编辑"，他全面招聘了一批新人编辑，希望这样可以再创造一次辉煌…… 无论如何，《电电》的时代结束了，King和Blue创造的传说完结了。而如今的《电软》，却在激烈的竞争中显示了其终究是龙头老大的实力。刘文雨主编瞄准来自南方的对手，不动声色地展开了布置…… 2002年初，特工黄回到了北京《电软》杂志社，主持开办《电玩新势力》电玩主题光碟杂志。实际上比起《电电》由Angel 负责制作的光盘专辑《电子游戏一点通》系列，与《游戏机》杂志附赠的光碟，《电软》在这上面动手是最晚的，但特工黄充满自信，并且确实地做到了后来居上。 2002年末，Akira 回到了北京《电软》杂志社，主持开办《动感新势力》动漫主题光碟杂志。 2003年，《游戏机实用技术》与《电子游戏软件》展开激烈的战争。从1 月号起《实用技术》降价并继续附送光盘、《电软》降价增加页码并附送《电玩新势力》历史，仍在继续

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

---

gh526171929 true_end 11

好长

救赎99 必杀技 3

原来是这样，

---

wkenryu 1UP 1

这么优秀的文章居然没人看没人回，还有下文吗？期待。

CraigDavidJay 1UP 1

。。。

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到：

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

明栎杰杰 2P 5

嘛嘛，之前在电软上写过点儿的，现在当个补完吧

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-23 23:42 回复

01.自然卷不一定是银色的才是主角

“老汁，交稿啦！”电软の屋外传来小沛雄浑的声音。
蔬菜汁淡定地带上耳机，把音量调到最大，目光游走在电脑屏幕上的爱情动作大片上，除外之物皆无视之！
“老汁，你再不出来我就进去啦！”小沛吼道。
一分钟，两分钟…蔬菜汁仍然装作很淡定，额上已经布满了冷汗，门外传来一阵猛烈的打击声。
“豪由根”，“佳佳布鲁”，“哈都根”…持续了三分钟。
“老汁，你丫的快点给我交稿，截稿期就要到了，要是《电软》上市晚了，我就把你的自然卷剃光。”小沛愤怒地说完，随后，蔬菜汁听到了下楼梯的声音，松了口气。
蔬菜汁看着自己的头发，叹了声：“其实我更喜欢黑长直。”

蔬菜汁走到街上，寻找家具店买门，回想起家里被小沛暴打一顿仍飘着烧焦味的门叹了口气。当蔬菜汁四处搜寻时，耳边传来一个声音。
“这次WE全国八省大赛的冠军是——宇多田。”蔬菜汁沿着声音的方向看去，声音的来源是一幢大楼的大银幕，画面中的人物是一个二十多岁的大好青年，黑色的瞳孔配着一副童颜，满脸堆着幸福的笑容。蔬菜汁一边看一边把小指塞进鼻孔里抠了一会，抠出了一块黑色的污秽物。
“啊，你终于肯出来了。”说完就用大拇指把那颗东东弹走，继续找门。
在四处搜寻的途中，发现了一间网吧。
“之前似乎都没有这个店的。”想着蔬菜汁就走了进去。
蔬菜汁巡视了一周，吧里的每台机子看起来挺新的，交了钱，开了机，熟练地打开了魔兽。玩了半小时，效果全开，连一下延迟都木有，比起家里那台老爷货，效果全关还延迟满满的，这里的机子都是神机！
当刷完一次副本后，网吧门口传来一股强大的气场，蔬菜汁往门口一看，正是大银幕上那个大好青年，还有一群女粉丝在门口跟着。
“我擦，这么大排场。”蔬菜汁把小指插入鼻孔猛抠了起来。
宇多田走到他身边开了机，开始了WE，粉丝和一些和他玩同一款游戏的人把他围得结结实实。蔬菜汁似乎想起了什么，站了起来，向老板退了钱，走出了网吧门的时候，发现对面正好有一件卖门的家具店。

电软の屋中，蔬菜汁十指在键盘上飞奔，把小沛的邮箱点上，发送。
蔬菜汁走到家门口，拍了拍新的门，听商家说是用金刚神木做的，比很多金属门都坚固，蔬菜汁就买了下来，虽然它的外表和普通的木门没什么区别。
回到房中，又打开了魔兽，面对这延迟满满的坑爹货，还在挂念那网吧的神机啊。
“以后有机会再去。”蔬菜汁心里暗道。
待蔬菜汁下一次去时，已经是一个星期后的事了。他发现宇多田仍在那里，比起下个星期，周围围观的人少了，蔬菜汁隐隐约约地看见了屏幕的状况，那风骚的走位，那华丽的射门，难怪有这么多人围观。
看了一会儿，蔬菜汁就魔兽起来了。
第三次去，第四次去…屏幕内的状况风骚依旧，华丽依然，但宇多田身边的人却越来越少，而WE呈现除了降温的趋势。
第七次去时，在宇多田的身边只剩下蔬菜汁了，曾经大好青年的模样现在满脸胡渣，依旧是那娴熟的技术，只是当时冠军的风采，现在变成了如无业青年般的颓然。
玩着玩着，宇多田趴在了桌子上，蔬菜汁听到了小声的啜泣声。蔬菜汁抠了抠鼻孔，拍了拍宇多田，说：“少年，来盘CS吧。”
宇多田的头在手臂上左右摆动了一下，然后抬了起来，没有眼泪，却看见双眼微红。
“来吧。”宇多田坚毅地说。
之后就是，被蔬菜汁用狙击枪爆头，被蔬菜汁扔炸弹炸飞，甚至被蔬菜汁用手枪点死…终于在蔬菜汁尝试用小刀把宇多田砍死的时候，宇多田用大水牛把蔬菜汁扫死了，而他自己只剩30来血，但C4还没拆啊混蛋。宇多田屁颠屁颠地跑去拆C4，在拆到一半时，C4爆掉了…“来流星蝴蝶剑吧。”蔬菜汁抠了抠鼻，说。
“…来。”宇多田犹豫了一会，说。然后宇多田又是各种死，被枪戳死，被剑砍死，被飞轮飞死…
“红警吧。”“好…”蔬菜汁的建筑几乎整个地图都是，宇多田被拆光光只剩个发电厂。“那三国杀吧。”“呃…好。”宇多田看着自己刚创的号胜率没有变过。
…
“来WE吧。”宇多田吼道。
“来吧。”蔬菜汁笑道。
蔬菜汁选了皇马，宇多田选了巴西。正当进入游戏画面，由蔬菜汁开球，但蔬菜汁并没有动。宇多田看着蔬菜汁的屏幕，到钟了。
“去加钟，来吧。”宇多田说。
“不了，”蔬菜汁看了看左手上的表，“要买菜回去煮饭。”
“怕输落跑而逃么？”宇多田轻蔑地说道。
“我看过你的技术，而且我在这游戏技术也不怎么样，输给你是肯定的。”蔬菜汁看着宇多田脸上满意的笑容，“但你没看到么，我赢了你这么多次，你只可能赢我一次。在现在这个时代里，游戏的进步是日新月异的，你只会退步在你的自我满足中。当一个人到达一座山的顶峰时，就应该选择另一座山再次攀登。”
蔬菜汁从裤袋摸出一张卡片，放在桌子上，上面写着“电软の屋”的地址还有蔬菜汁的名字。
“以后想玩游戏就来这里，这里接收有关游戏的任何委托，会有你需要的。”蔬菜汁说完头也不回地走出网吧。
宇多田看着他的背影，又看了看卡片。
“小光（宇多田的昵称），去吧，或许那里有你想要的东西。”网吧老板对宇多田说。宇多田点了点头，拿着卡片，走出了网吧。

举报 | 2楼 2012-03-23 23:48 回复

写得不好，不喜勿喷，谢谢

加油！

02.玩游戏还是和朋友一起最开心

艳阳当空，万里无云。
“宇多田，怪物猎人P3预订了吧？”蔬菜汁把穿着多啦A梦圆头拖鞋的脚放在桌子上，一边抠着鼻孔一边说道。
“嗯，”宇多田点了点头，“前几天已经订好了，应该今天就会到。”
在宇多田离开网吧之后，就直接来到电软の屋，并且请求蔬菜汁可以雇佣他。
鉴于宇多田来到电软の屋后可以为电软の屋增加一块活招牌，多了一个新帮手，多了一个新苦力等众多原因，蔬菜汁答应让宇多田在电软の屋工作，在这一个月中，宇多田接触了多款游戏，皆有少造诣。
正在这时，门外传来敲门声。
“嗷嗷，可能是送货的来了。”蔬菜汁欢呼道，“宇多田，开门，开门！”
宇多田一边走一边在心里抱怨：“这里真的有我想要的东西吗？我觉得我来这里只是做苦力。”
在这一个月中，除了攻略游戏外，打扫、搬运桶装水、做饭、洗厕所等等，几乎一切都是宇多田做的。
宇多田打开了门，是一个有着一双死鱼眼的人，顶着一快递帽，穿着快递的专有服装，从样貌上看不出是男的还是个女的，TA把手中的长方形纸盒交给宇多田，又拿出一个单据，用一把极为中性的声音说：“请签收。”
宇多田签了名，忽然一阵大风吹了过来，把快递的帽子吹走了，露出一头淡紫色的乱毛，还有…两只毛绒绒的兽耳。
看到这两只奇怪的东西，宇多田放下手中的笔，不自主地伸出手去捏了捏那对兽耳，拔不下来，是真的，宇多田瞬间木了。
等得不耐烦的蔬菜汁看着木掉的宇多田，说：“收完货就回来了啊，别呆站在那里啊，看到美女了？”
但宇多田仍没有反应，蔬菜汁走了过来。
“看到美女被定身了吗？”蔬菜汁问道。
当蔬菜汁走到门口时，那名快递已经捡回了帽子并戴上，匆匆忙忙地下了楼，驾着摩托车走了。
“喂，宇多田，人家走了。”蔬菜汁用手在宇多田的眼前挥了挥，“看到美女也用不着把你那狼人激光周围放啊，人家都被你吓跑了。”
这时宇多田才回过神来，他期期艾艾：“不…不是美女…”
“哇靠，宇多田，你真重口，丑女也不放过。”蔬菜汁打断他。
“…不…不是啊，”宇多田顿了顿，“是兽耳…那个人长了对兽耳。”
“喂喂，玩Galgame玩多了吧，”蔬菜汁挖了挖鼻孔，然后摸了摸宇多田的头，“孩子，我知道你很喜欢兽耳，但地球人是不可能长兽耳的。”
蔬菜汁说完，拿走了宇多田手中的盒子，拆开把其中的UMD插入PSP中，挨在沙发上，开始他的猎人之旅。
“难道真的是错觉么。”宇多田想。
在宇多田仍在纠结于深渊之处不能自拔之时，传来了蔬菜汁幽幽的声音。
“宇多田，组个队，那个，狗龙过不了…”
在过去的一个星期后，在宇多田的帮助下，蔬菜汁已经穿上整套下位雷狼龙了，而且蔬菜汁的技术已经能用他的雷狼龙太刀把毒狗龙虐得妥妥的。
“宇多田，听说我们之前去的那个网吧内部开了个联机部，去不？”蔬菜汁问道。
“你这种技术，大丈夫？”
“萌大奶，只要运气好，我现在也能把白兔兽虐得妥妥的。”蔬菜汁挖着鼻孔说。
“谁还管什么白兔兽啊，人家都虐岚龙、煌黑龙了。”宇多田吼道。
“那我们就叫上小沛，搞人海战术。”
“人海战术有什么用啊，又不是比赛…”宇多田汗颜。
“呃，你不是说别人都岚龙、煌黑龙么，如果有你们在，那就有人陪我刷白兔兽了嘛。”宇多田彻底无语了…
蔬菜汁和宇多田把小沛从一楼的电软总部拉了出来，并说出他们来的原因。
“但是，我不玩怪物猎人啊…”小沛说。
“没事，你给咱们当药库就好了。”蔬菜汁挖了挖鼻孔，捉住了小沛的手，“那我们就可以尝试下赤甲兽了。”
小沛想把蔬菜汁的手甩开，却发现当中有颗黑色物质把他们的手粘住了，就这样，小沛被拉到了网吧。
掀开网吧深处的帘子，蔬菜汁松开了小沛的手，他惊讶地发现这网吧内部却别有洞天，竟然有200多平方米，而且3/4的地方都有人，坐的，站的，蹲的大有人在，甚至还有倒吊的（P.S.大家大致就参考下蝙蝠吧，我不会告诉你们那个倒吊的是蝙蝠侠的。。。），而且几乎人手一台掌机，整个地方至少有40人。在旁边的宇多田更为甚之，他看见那天那个快递，那人头顶一鸭舌帽，穿着一件红色卫衣，一条洗得褪色的牛仔裤，正坐在角落的胶凳上玩着PSP。
宇多田拉了拉蔬菜汁，看着那个快递的方向，低声说：“那个就是那天那个长着兽耳的快递。”
蔬菜汁笑了，说：“哎呀，你还在纠结那事啊。地球人是不会长兽耳的啦，我来验证给你看吧，真相只有一个。”他走向那个快递，对那个快递说：“兄弟，能借你顶帽子用用么？”
“不借。”快递抬起头对蔬菜汁说。
蔬菜汁没有放弃，他伸手想要拉下那个快递的帽子，快递立刻松开一只拿着PSP的手拨开了蔬菜汁的手。
“你想做什么？”快递用冷冽的眼神盯着蔬菜汁，冷冷地说道。
这时，快递的耳机传来了“喵”的声音，蔬菜汁往PSP中一看，那个可怜的角色正坐着猫车。
“喊…”快递看回屏幕，刚想把“不要来烦我”说出口的瞬间，突然说了变了别的话，“要想借帽子，在MH上面赢了我就行了。”
“好啊，”蔬菜汁说，“宇多田，快点过来，赢了他。”
当宇多田走过来时，快递说道：“要是输了就给我100块，但是相对的，如果我输了，不仅把帽子借给你，还会给100块你，这是赌注。”
宇多田虽然猎人不算太牛，但看着对方和自己一样都是上位的迅龙装，也是用着迅龙军刀，就答应下来了。
快递把网吧老板叫了进来，老板让双方互相看了对方的装备与游玩时间，并签下了赌约。
“游戏时间和我差不多。”宇多田默念了下，签上了自己的名字。这时快递嘴角微微翘起，快速地签上自己的名字。
为了达到公正，两台PSP的屏幕都接上了两台40吋的液晶屏电视上，目标怪物：上位雷狼龙。
loading完后，两边屏幕一边写着宇多田，而另一边写着——“赤银”。究竟这次的对决谁会赢呢？请待下回分解。

写的很不错.但是我的漫画[真实的梦]就不能上了.会被和谐的.

03.多吃菠菜对身体健康有好处

宇多田搓了搓收，虽然打过几次上位雷狼龙，但并不是百战百胜，还在探索期中，不过如果谨慎点的话，他有把握在40分钟左右搞定它。待loading画面结束后，宇多田刚好就处在营地中，而那快递，或者赤银出现在1区。宇多田匆匆从箱中拿出道具，然后冲到2区就看到雷狼龙，与此同时，赤银也找到了雷狼龙，两人几乎同时从背后拔出了太刀。只是一会儿，就能很明显地看见两人技术上的差距，相比宇多田的到处乱砍，赤银几乎刀刀中头。宇多田手心微微冒汗，吞了吞口水，过了十来分钟，刀钝到黄了，宇多田转到了3区，拿出研石磨刀，趁着这个缝隙，宇多田瞧了瞧赤银，气刃斩三阶红刃了，但还是绿刃。“怎么他的锋利这么长，难道是因为砍得少么？如果是的话，自己应该还有机会。”宇多田安慰着自己。但明显宇多田那只雷狼龙对宇多田并不怎么有好感，在入口的宇多田快磨好刀之时，那只雷狼龙忽然转到了3区，并袭向宇多田。是雷狼龙的3连拍！一时手快的宇多田，按了扑倒指令，躲过了第一掌，还没爬起来的宇多田被第二掌拍中，没来得及吃回复的他被猫车了。宇多田咬牙，吃了一个秘药，又赶往3区。而另一边，赤银的雷狼龙的角已经被已经破坏一次了。当宇多田跑到3区时，雷狼龙已经不见了，宇多田继续往6区跑去，那只雷狼龙已经进入“真·放电”状态了。宇多田继续着他的乱砍乱伐，而赤银也继续着TA的高超走位。就这样半个小时过去了，宇多田的那只雷狼龙除了解除了放电态，和被宇多田修了修指甲外，几乎没什么大的外伤，而赤银的那只的角已经是二度破坏了。宇多田颤颤地喘了口气，他一个翻滚躲开了雷狼龙的前撞，又挥刀砍向雷狼龙，而一旁的赤银正在悠哉游哉地装着落穴，胜负已经决定了。宇多田放下了手中的PSP，看着赤银那头呼呼大睡的雷狼龙露出了不甘心的表情，他从钱包拿出一张红色毛爷爷准备递给赤银，在一旁的蔬菜汁挡住了宇多田的手。“让我这个主角少了几百字的戏份，你们也给我差不多一点吧，”蔬菜汁说道，“那个什么赤银的，有种来多一盘不？赢了，这红的给你，我再给你送多10张红牛；输了，这红的就还我兄弟，你的帽子也拿来。”“这么好，有条件的吧。”赤银嘴角微微上翘说。“好说，来场 3 VS 3，怎么样？”蔬菜汁把一旁还在琢磨怪物猎人的小沛拉了过来，“就我们仨。”“蔬菜汁，这样大丈夫？你那技术，是准备给人送钱么？”宇多田问道，他又看了看小沛，PSP还是下位的结云套，“而且小沛…”“全然大丈夫，”蔬菜汁不知道从哪掏出了一罐高仿某外国水手的菠菜罐头，“一罐在手，天下我有！”“就是就是，”小沛在旁附和道，“你们刚刚砍的那只，我3分钟搞定。”“商量好了么，”一旁的赤银打着哈欠，“我很忙的，有一群人找我挑MH的。”“当然！”蔬菜汁斩钉截铁道。赤银分别看了看蔬菜汁和小沛的猎人记录，蔬菜汁的游玩时间甚至比宇多田还长一点，但却是一套下位的雷狼龙，而小沛的游玩时间连半小时还不到，还是一新手嘛，赤银笑了笑。“好啊，”赤银说，“那来吧。不过同时，我也有个条件，挑恐暴龙。”这时赤银心中的小算盘打得响响的，无论是上位还是下位的恐暴龙，只一击就能把小沛猫车掉，蔬菜汁也差不多个水平，而宇多田对自己也没多大威胁，赤银随便在网吧挑了两个人做他的队友，一个下位狗龙套，一个下位南瓜套。“不过，你看这结云套，你认为能挑得上恐暴龙么？”蔬菜汁说。这时，网吧老板走了过来。“我有办法，各位请拿出你们的PSP，打开你们的记录。”老板拿了两个奇怪的东西出来，微笑道，“小店自制，不过绝对安全。”在老板的指导上，蔬菜汁他们把各自的PSP连上机器，老板拿出了6个类似赛车手头盔的东东递给蔬菜汁他们，并让他们戴上，然后老板又接上那两台40吋的HD电视，让别的玩家观察赛况，而操作就连PSP都不用拿，戴那头盔直接就会把你所想的动作在游戏中赋予到你的角色中。“兄弟们，全副武装，秘药回复烤肉闪光陷阱满满！”蔬菜汁对宇多田、小沛说。“没指望你们能做些什么，不要累死我就行了。”赤银打着哈欠对着他找来的两个人说。小沛在蔬菜汁和宇多田的给予下，包裹满了药。进入游戏了，那个场地是——竞技场。“小沛，你在营地做药库，就别跑出去了，因为恐暴龙一下就秒你，我和宇多田去打。”蔬菜汁说。小沛点了点头，然后蔬菜汁和宇多田跳下了竞技场。而赤银那边，赤银一马当先跳了下去，另外两个人分好箱子中的东西也相继跳了下去。看着那条“大青瓜”跑过来，蔬菜汁抱腹大笑，因为蔬菜汁之前从来没看过恐暴龙。“喂，做好准备了。”宇多田喊了喊正在滚地的蔬菜汁。是的，滚地，在怪物猎人里面滚地。。。老板的那台机器已经把蔬菜汁他们的想法完全模拟了。可能因为笑得太过开心，蔬菜汁连把太刀拔出来的力气都没有，这时处在暴怒状态的恐暴龙已经朝蔬菜汁凌空一脚了，而蔬菜汁却还没完全爬起来。蔬菜汁能否躲过去呢？请看下回分解。

排错了，重新发一次~

03.多吃菠菜对身体健康有好处

宇多田搓了搓收，虽然打过几次上位雷狼龙，但并不是百战百胜，还在探索期中，不过如果谨慎点的话，他有把握在40分钟左右搞定它。
待loading画面结束后，宇多田刚好就处在营地中，而那快递，或者赤银出现在1区。
宇多田匆匆从箱中拿出道具，然后冲到2区就看到雷狼龙，与此同时，赤银也找到了雷狼龙，两人几乎同时从背后拔出了太刀。只是一会儿，就能很明显地看见两人技术上的差距，相比宇多田的到处乱砍，赤银几乎刀刀中头。
宇多田手心微微冒汗，吞了吞口水，过了十来分钟，刀钝到黄了，宇多田转到了3区，拿出研石磨刀，趁着这个缝隙，宇多田瞧了瞧赤银，气刃斩三阶红刃了，但还是绿刃。
“怎么他的锋利这么长，难道是因为砍得少么？如果是的话，自己应该还有机会。”宇多田安慰着自己。
但明显宇多田那只雷狼龙对宇多田并不怎么有好感，在入口的宇多田快磨好刀之时，那只雷狼龙忽然转到了3区，并袭向宇多田。
是雷狼龙的3连拍！一时手快的宇多田，按了扑倒指令，躲过了第一掌，还没爬起来的宇多田被第二掌拍中，没来得及吃回复的他被猫车了。
宇多田咬牙，吃了一个秘药，又赶往3区。而另一边，赤银的雷狼龙的角已经被已经破坏一次了。当宇多田跑到3区时，雷狼龙已经不见了，宇多田继续往6区跑去，那只雷狼龙已经进入“真·放电”状态了。
宇多田继续着他的乱砍乱伐，而赤银也继续着TA的高超走位。就这样半个小时过去了，宇多田的那只雷狼龙除了解除了放电态，和被宇多田修了修指甲外，几乎没什么大的外伤，而赤银的那只的角已经是二度破坏了。
宇多田颤颤地喘了口气，他一个翻滚躲开了雷狼龙的前撞，又挥刀砍向雷狼龙，而一旁的赤银正在悠哉游哉地装着落穴，胜负已经决定了。
宇多田放下了手中的PSP，看着赤银那头呼呼大睡的雷狼龙露出了不甘心的表情，他从钱包拿出一张红色毛爷爷准备递给赤银，在一旁的蔬菜汁挡住了宇多田的手。
“让我这个主角少了几百字的戏份，你们也给我差不多一点吧，”蔬菜汁说道，“那个什么赤银的，有种来多一盘不？赢了，这红的给你，我再给你送多10张红牛；输了，这红的就还我兄弟，你的帽子也拿来。”
“这么好，有条件的吧。”赤银嘴角微微上翘说。
“好说，来场 3 VS 3，怎么样？”蔬菜汁把一旁还在琢磨怪物猎人的小沛拉了过来，“就我们仨。”
“蔬菜汁，这样大丈夫？你那技术，是准备给人送钱么？”宇多田问道，他又看了看小沛，PSP还是下位的结云套，“而且小沛…”
“全然大丈夫，”蔬菜汁不知道从哪掏出了一罐高仿某外国水手的菠菜罐头，“一罐在手，天下我有！”
“就是就是，”小沛在旁附和道，“你们刚刚砍的那只，我3分钟搞定。”“商量好了么，”一旁的赤银打着哈欠，“我很忙的，有一群人找我挑MH的。”
“当然！”蔬菜汁斩钉截铁道。
赤银分别看了看蔬菜汁和小沛的猎人记录，蔬菜汁的游玩时间甚至比宇多田还长一点，但却是一套下位的雷狼龙，而小沛的游玩时间连半小时还不到，还是一新手嘛，赤银笑了笑。
“好啊，”赤银说，“那来吧。不过同时，我也有个条件，挑恐暴龙。”
这时赤银心中的小算盘打得响响的，无论是上位还是下位的恐暴龙，只一击就能把小沛猫车掉，蔬菜汁也差不多个水平，而宇多田对自己也没多大威胁，赤银随便在网吧挑了两个人做他的队友，一个下位狗龙套，一个下位南瓜套。
“不过，你看这结云套，你认为能挑得上恐暴龙么？”蔬菜汁说。
这时，网吧老板走了过来。
“我有办法，各位请拿出你们的PSP，打开你们的记录。”老板拿了两个奇怪的东西出来，微笑道，“小店自制，不过绝对安全。”
在老板的指导上，蔬菜汁他们把各自的PSP连上机器，老板拿出了6个类似赛车手头盔的东东递给蔬菜汁他们，并让他们戴上，然后老板又接上那两台40吋的HD电视，让别的玩家观察赛况，而操作就连PSP都不用拿，戴那头盔直接就会把你所想的动作在游戏中赋予到你的角色中。
“兄弟们，全副武装，秘药回复烤肉闪光陷阱满满！”蔬菜汁对宇多田、小沛说。
“没指望你们能做些什么，不要累死我就行了。”赤银打着哈欠对着他找来的两个人说。小沛在蔬菜汁和宇多田的给予下，包裹满了药。
进入游戏了，那个场地是——竞技场。
“小沛，你在营地做药库，就别跑出去了，因为恐暴龙一下就秒你，我和宇多田去打。”蔬菜汁说。
小沛点了点头，然后蔬菜汁和宇多田跳下了竞技场。而赤银那边，赤银一马当先跳了下去，另外两个人分好箱子中的东西也相继跳了下去。
看着那条“大青瓜”跑过来，蔬菜汁抱腹大笑，因为蔬菜汁之前从来没看过恐暴龙。
“喂，做好准备了。”宇多田喊了喊正在滚地的蔬菜汁。
是的，滚地，在怪物猎人里面滚地。。。老板的那台机器已经把蔬菜汁他们的想法完全模拟了。
可能因为笑得太过开心，蔬菜汁连把太刀拔出来的力气都没有，这时处在暴怒状态的恐暴龙已经朝蔬菜汁凌空一脚了，而蔬菜汁却还没完全爬起来。
蔬菜汁能否躲过去呢？请看下回分解。

明栎杰杰 2P 5

嘛嘛，如果下次回应平平的话，下次的那个章节就是最终章了，嗯嗯。
我是这么对自己说的。

【昔去雪如花】一纸杂谈-------电软群里的兄弟，我先上了！

楼主
一直发呆的雨
1UP

篇首语：

怀念1块2一碗的大馄饨，怀念5分钱一根的冰棍，怀念2毛钱1个的雪糕，怀念3毛钱一袋的冰果。回忆是一座桥，却是通向寂寞的牢。可悲的是，逝去的快乐种种，皆只能以祭奠的方式怀念了。

正文：

我是80后玩家，如今已步入而立之年，不是高帅富，也谈不上矮挫穷，只算是一个普普通通的TV-GAME爱好者。从94年第一本电软到2012年最新的UCG合刊，从最早的2块5一本，到后来的12元一册，在互联网普及的今天，各类信息错综复杂铺天盖地袭来的当下，我始终保持着购买实体书的习惯，掐指一算，18年过去了。

阴历2011年腊月，当我捧着老婆送的PSV，不禁惘然----12年前的今天，母亲送我的18岁生日礼物，就是一台PSONE。继而庆幸，生命中最重要的两位女人，对于我的爱好，都给予了莫大的支持和理解。

30岁是一个坎，年少时的鸿鹄之志，如今已被岁月沧桑侵蚀殆尽，只剩下尚可辨认的模糊烙印。望着镜中眼角的沟壑和随着梳子滑落的银丝，慌忙找出10年前意气风发的独影，对比之下不禁骇然：时间悄然无息的风化，竟如此之猛烈。

时间是把杀猪刀，无情的在你生命年轮上划出一道道刻痕。18年，幼苗已成大树，懵懂的青涩少年也变成了老成的猥琐大叔。但那双紧握着十字键的手，依然铿锵有力。

玩过很多款游戏，也走过很多条路。从最初的跌跌撞撞，到后来的游刃有余，我在游戏和人生这两条平行线上乐此不疲的交错奔跑。没因为沉迷游戏耽误过正事，也没因为工作的劳累而放下手柄。

更迭过好几个游戏机，也换过几份工作，但追求快乐和幸福的初衷始终没变过。游戏历程里的荆棘，工作经历中的坎坷，都未曾令我萌生退意。因为我坚信，只有打败恶龙的才是真正的勇者！

PS：本帖没有中心思想，没有主题意义，有的，只是信口胡诌和。。。。。。。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-29 02:10 回复

【转】【电软】1995年春，我和《梦幻模拟战2》

鬼傲姬 金手指 12

1995年春，我和《梦幻模拟战2》

King

我一直认为自己很幸运，在至今为止的生命历程中，体验过许许多多各种各样的幸福时光。
这里要说的就是其中一段日子，当时是1995年，当时我是《电软》的编辑。
那会儿身为电玩杂志编辑的资讯收料手段，和如今网络时代相比，感觉上近乎马车与喷气机的差别：我们除了极少数偶尔有机会从海外厂商直接获得一点儿消息之外，基本也就是靠着订购《FAMI通》等几本海外杂志和资料书来收集资讯；游戏软件的获取环境也类似，大致上和国内广大玩家差不多，好在借着工作便利有不少开游戏专卖店的朋友，才得以比较方便地能在第一时间拿到些最新作品。
那年春节前后的两个月间，在和游戏相关的记忆中，印象最深的有三件事：
第一件是终于在节前入手了3DO。在那个年月，3DO的价格是个让人望而生畏的数字，仅靠当时做编辑的月薪真买不起这玩意儿，所以为了攒出点儿钱，那俩月几乎是每天一下班就去四处赶场演出，外加倒腾点儿小买卖，疯狂的辛苦之后，《侍魂》和《D之食桌》带来的喜悦让人觉得真是最好的回报，当然，代价是睡眠时间更少了……
第二件是京城的街机厅里出现《街霸2X》了。第一块主板登场的地点在西单，是一家新加坡娱乐设施集团投资的游戏厅，记得当时和龙哥两人在寒风中造访人家门店，和经理先生简单寒暄两句之后我就直扑2X机台，在众目睽睽之下选出豪鬼一路胜利而肤浅地顾盼自雄完全一副欠扁的讨厌德性……至于采访？那种事全都交给龙哥就好啦。
第三件，就是这段文字要说的重点——我拿到了世嘉MD版的《梦幻模拟战2》！

——————————————————

尽管我其实是超任派，当时经常帮我订原版游戏的新街口纪大哥也是超任派（现在想起来很巧，当时在京城圈里玩单机游戏的好友和同事们，比如BLUE、SP他们，大多都是倾向于超任派），但我从纪兄手上拿到卡带的时候，仍然忍不住就呈现出了狂喜乱舞的状态。
我对这个系列太喜爱了，之前的1代尽管在PCE和MD上基本是同一个游戏，仍然分别玩了一遍又一遍，那明快的规则、那鲜活的人物、那动人的配乐、那正统的奇幻世界观……每一个要素都如同三伏天的冰小啤一样，不容分说地捕获了我少年幼稚的心灵。
说起来，在玩1代的时候我的日文程度还相当差劲，那时候能够得以了解剧情，全赖京城玩家圈里一位姓仇的大哥之赐——这位大哥手写的攻略本，复印后经他相熟的专卖店向广大玩家扩散，为时尚在《电软》正式创刊之前。关于这个攻略，有个说来有趣的小细节，在1代游戏中黑骑士兰斯登场那一话，游戏里的剧情介绍是"帝国军亲卫队长兰斯"，但由于游戏字幕全部都是平假名，所以仇大哥的版本中写作"帝国军神——卫队长兰斯"，发音是一样的，并不能算是仇大哥出错。后来我在杂志上整理1代攻略，顺手也用了"帝国军神"这个名称，直到又过了几年见到更完善的资料才知道是误会了。
我和这位仇兄见过几面，不算太熟，后来印象中他似乎也没怎么给游戏杂志写过东西，但就是因为《梦战1》攻略本的关系，使我在心里一直把他视为尊敬的前辈。

鬼傲姬 金手指 12

总之，这个游戏出续集了！而且卡带已经拿在我手上了！
于是那个周末，我推掉了所有的喝酒演出和约会，一头扎进了梦战的世界。
——什么？原来在圣剑兰格里沙之外，还有一把对极的魔剑阿尔哈萨德！？
——什么？这次的主角艾尔文不再是王子了，而是个乡下剑客！？不过怎么长得和以前的雷丁王子那么象？
——那么，宫廷魔法师大姐姐呢？近卫队长小姐姐呢？美貌小尼姑呢？还有那些让人怀念的可靠的糙汉领主和糙汉骑士们呢？这次会换一拨什么样的同伴呢……？
——帝国骑士怎么可以又是那么帅的！？哼……
——魔、魔法师大姐姐原来其实是不断转生的妖女！？
……
就这样，在一惊一乍的两天两夜试玩之后，我产生了一个念头：
——做一份全对白攻略吧！
会这样想的原因首先是出于对这游戏的热爱，并且我知道很多玩家有着和我一样的热爱；其次是我的日文水平在这个时期已经有了相当的提高，认为是时候让杂志添加一些以前没有过的色彩；还有一条则是个抖机灵的小聪明想法：我觉着战棋游戏的对白文字量相对比较小，比起翻译RPG，肯定这个会省力得多。
抱着雄心壮志的对于未来成就感的憧憬和对于自己小聪明的窃喜，我把卡带带去了编辑部。
那之后的大半个月，几乎每天下班以后，编辑部放置着电视和游戏机的角落，都会持续灯火通明的状态到凌晨四点，
然后，全对白攻略终于完成了！
再然后，我就发现了一个早该发现的问题。
这厚厚的一摞稿纸，即使不细算字数，粗看上去，也肯定已经有着一整期杂志大半的量了！
……
……
……
根本用不着去和主编熏风老师商量，我自己也知道这玩意儿仅以占篇幅的程度就不可能发在杂志上了……
这种挫折感微妙得让人难以言喻。
后来我和龙哥软体动物他们诉苦，而他们都无一例外地带着好奇的眼神问我："……你自己写了不到一半的时候，就应该发现这个问题了吧？"
真没发现。
或者说，在当时那个状态，即使发现也已经停不下来了。
还有个后来成了好朋友的读者兄弟一起喝酒时听我说起这事儿，感想表达得更直接："King哥，你当时根本是玩儿傻了吧？"
……哈哈哈，反正我完成了，我生平第一份长篇文本翻译完成了，而且还是我最喜欢的游戏之一！半个月累到豁掉的壮绝奋斗本身也带来了无比的充实和振奋！那我还计较什么呢？发不发表无所谓啦。
这应该就是幸福的感受吧。

——————————————————

鬼傲姬 金手指 12

于是我把文本整了整，摘要地写了一篇只占了……记得也就是三个页码的简单剧情攻略，发在了杂志上。
可是杂志刚发刊，就又收到了《梦战2》新的猛料：
——这次其实是有四个隐藏剧情战场的！
我居然一个都没找出来……
然后还听说了一些比如去隐藏商店和选关之类的秘技，但不太准确，也不是很全。也没关系，我想，反正有时间进一步搜集，下期做在秘技栏目就好。当时虽然信息来源有限，但好在是做月刊，能让你多点儿空间去想办法找资料。
我就打国际长途拜托了一位日本友人，说要确认一下兰格里沙2代的吾拉哇哑，请他帮着在那边想法找找。
不久之后，我收到了这位朋友发来的传真，一看之下喜出望外。
不愧也是游戏玩家，这个鬼子哥们儿不仅帮我找到了各种秘技，而且还找来了所有角色的全职业转职表！
好棒！
我再次呈现了如字面意义的狂喜乱舞状态。
这就不是普通的秘技栏目内容了！再上一期大篇幅的货吧！
话虽如此，在《电软》上所谓大篇幅，其实一般也不会多于四个页码，而且还是已经出过一次攻略的游戏。不过《梦战2》毕竟也是热门，熏风老师痛快地许可了。
这就是后来很多读者朋友们见到的《梦幻模拟战2究极邪道攻略》。不过恐怕也有很多读者没能看到，因为那是停刊事件之前的最后一期，当时处分决定虽然还没下来，但似乎有些地区的发行部门听风就是雨，于是好似那期杂志在不少城市基本没有发售。
当时复杂的背景环境就不提了。如果我没记错的话，这篇《邪道攻略》我用King的名字是作为责任编辑出现，作者署名我随手写了个"天杠"，记不清怎么想的了，好像是因为那日本哥们儿喜欢打麻将的关系？

——————————————————

鬼傲姬 金手指 12

没有直接说攻略是阿King所写的原因，是因为觉得这篇里边都是秘技一类内容，那么说是作者无非也就是做个收集整理的工作，这些秘密要素又不是自己玩出来的，若是自居作者未免厚颜了些……但既然想起这话题写下这段文字，就很有必要承认一下了，因为后来发现当时出了个差错，在这儿该对当年的玩家们说声对不住。
缘由还是要从那个鬼子哥们儿发过来的传真说起。如大伙儿所知，梦战系列的角色转职表都很庞大，所以一张传真纸装不下，恰好把每个角色的最终职业都扔到了下一张纸上，而且经常是对不齐的，只能靠字面的意义来判断最终职业该对应之前的哪个上级职业。
这就发生了一个问题，问题出在白发苍苍的老壮士阿隆身上。因为他的成长树只有一个最终职业的可能性，而其他所有人的最终职业，其中一定有一个是从转职表最中间走过去的——那只有一个最终职业的话，肯定就是中间连过去的喽——而在攻略的时候我没让他走中间这条转职路线，所以做表的时候，完全想当然地就把成长转职线对在中间给指过去了。这应该是误了不少玩家，在此表示一下惭愧，致歉。幸好多年后网络发达了上线查查，看到有正确的成长树在玩家们当中传播，才庆幸自己的错误没有流毒太广。
不过，关于其实这个最终职业还有一个错误之处，不影响玩游戏，但却是我对自己这次工作最大的遗憾——如果说转职表的毛病还可以把一半责任推给传真机和阿隆这个不走寻常路的幺蛾子老头儿本身，那么这个错误我是真没地儿找辙，这就是阿隆最终职业的名称翻译问题。
职业称号是英文himaster的日文假名，也是这老头儿独有的最终职业，我在这里又犯了一个想当然类型的错误：因为包括前作在内，以前别的角色升级为带master的都是"龙骑士"——"龙骑统帅"、"剑士"——"剑士统帅"这样的，而升级为"统帅"之后，指挥修正范围和强度都大为提升，所以就自然而然地觉着，老头儿的最终职业随手翻译成"大统帅"不会有大错。
于是我就真的犯了大错了——如果阿隆进入这条最后的成长线，那么将具备以下特征：1，行动将比任何其他职业敏捷，上房上树来去自如；2，可以使用弓弩之类绝大多数职业不会使用的侠盗型武器；3，这是最重要的一点，战场上的武将指挥范围变成——没有！
……这哪儿是大统帅？根本就是独来独往的侠客嘛……
所以后来曾看到有玩家在网上说"为什么这么烂的职业却是大统帅？"当时我这个羞惭啊……对不起。
记得似乎在网上见过后来有把这个职业名称翻译成类似"隐侠"的，这个确实比较靠谱，想来阿隆身为勇者，暮年解甲归田，成为孑然一身的隐居剑术大师，也符合他的身份，况且这原本也是master的意思之一。
在那段愉快的梦战旋律当中，这个错误是令我十分尴尬的一个怪音，不过，和那些愉快的音符一样，这个怪音虽然尴尬，但也同样是珍贵的回忆。

——————————————————

鬼傲姬 金手指 12

谨以此文向所有热爱过梦战的玩家朋友们问个好。尽管那段日子远去，但我们不会忘记。

ufofamily 2P 5

我还收藏创刊到95全年的呢，我认为电软这2年是最经典，最巅峰的时期！

828三明治 true_end 11

梦幻模拟战2是MD上最喜欢的游戏之一！！另一部是太空战士（不是最终幻想- -）

linkkk7 true_end 11

LZ是当年电软的编辑？哈哈，我就想问问，当年的编辑部里，喜欢SS的多还是喜欢PS的多，那时候我可是SS粉，看电软时发觉攻略秘技以SS居多，所以想求证一下

x大风起兮y 金手指 12

cc198191 1UP 1

king竟然是女同胞？之前我一直以为是男的，握爪！，

zheng201194 NPC 6

好评

mengyuanxiao true_end 11

好评

临淄J罗 1UP 1

当年还有特工黄和龙哥

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 1楼 2013-03-11 20:26 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 2楼 2013-03-11 20:26 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

当任天堂的主机Super NES推出后，世嘉意识到要尽快想办法采取措施，才能保证他们的主机仍然在市场上处于领先优势。开始他们给Mega Drive主机加上光驱系统，然而事实并不是他们所期望的那样成功。于是世嘉又制定了很多今后发展的计划。这便是一些以行星来命名的一些主机计划。有些仍然是在现有的Mega Drive主机上继续发展新的电玩技术，有的则使用了全新的技术。

木星计划宣告了32X的开始。1994年1月8日世嘉总裁Hayao Nakayama宣布公司推出最新的32位主机将要在今年圣诞节上市。Hideki Sato以及其他一些日本世嘉的技术人员把这点转告给美国世嘉的Joe Miller。简单的说这个方案就是对Mega Drive主机进行扩展色彩和增加32位处理。Miller不喜欢这个方案，说明更好的办法是给Mega Drive增加一个扩展插件。于是任务就移交给美国世嘉来设计。此项计划的代号为火星。

此时在日本，正在开发一项以CD为载体的32位主机系统，也就是世嘉土星机。美国世嘉在火星计划完成之前并不知道这个土星机。

1994年中期在芝加哥的伊利诺首次对火星计划的游戏视频进行演示。将其与Mega Drive结合后，其性能远远超过了SNES。让玩家们及其惊讶。1994年9月美国世嘉开展的发布会上对主机进行正式公布（并且正式命名为32X）。预期售价将达到170美元。随后开展一个巨大的宣传运动。

1994年11月中旬32X在美国以150美元的售价正式发售。日本的主机在12月发售，欧洲和澳洲则要在1995年1月才能发售主机。这个系统不仅可以玩本身的32位游戏，同时兼容已有的MD游戏，所以插件可以很好的跟MD主机进行组合。32X利用MD主机进行游戏图像的渲染。附带一个转换器以便在MD和GENESIS都可以用，并赠送10张优惠券。当然，这样也会产生些问题……

预计百万的发售量实际却只达到了这个数的一半。主机中存在着部分程序问题并且游戏存在着跳帧现象。有些玩家反映32X不能跟他们的MD机型或电视相匹配而不得不放弃。在94-95年间一款星球大战游戏拯救了32X。如果没有这款游戏，将没有人再对32X感兴趣并且很多玩家会转向任天堂的平台，并且此时超级任天堂上的大金刚游戏对世嘉构成了极大的威胁。

由于32X出现的这么多问题，给世嘉给造成了非常坏的印象。玩家不再像以前那样期待并且让世嘉造成了坏的影响，并且让事情变得更糟。顾客感觉被骗了。至此，世嘉宣布了海王星计划——一个能对MD和32X进行有效整合并能解决以前这些问题的主机。但等到样机公布后，正赶上土星机的发售，于是只能放弃。

等到95年第二季度的时候，世嘉与其合作公司基本放弃了继续对这个濒死主机的支持，并转向像土星机那样真正的32位主机（尽管32X属于32位系统，里面的游戏大多仍然是2D的并且没有显示出32位技术的力量）。玩家们同样更愿意期待土星机或索尼的PS。

到了1996年，这个平台已基本退出市场。世嘉彻底对此放弃了支持。32X并不是世嘉的一个非常好的措施。它在MD和土星机之间隔开了一个缺口。它浪费了世嘉的金钱并造成了坏名声，也造成了以后世嘉主机的失败。

举报 | 本楼含有高级字体 3楼 2013-03-11 20:27 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

SEGA 32X 技术参数：

中央处理器：**32位双日立SH2的RISC处理器，运速达23MHz和40MIPS**
协处理器：32X VDP (overlay Mega Drive/Genesis video)
显存：**50,000纹理绘制多边形/秒**，纹理贴图，硬件卷屏和变形
调色板：32,768 同屏颜色
分辨率：320 x 224
内存：512k (4 MBit) 扩展内存
声音：Stereo PCM chip (audio mixing with Mega Drive/Genesis)
声道：扩展二声道

-------------- ------------------------------ SEGA 32X上少得可怜的游戏数量见证了主机的失败，尽管很多游戏看起来非常不错。相较MD而言，国内对此知道和了解的就少得多了。从游戏风格上看32X上的游戏跟国人认识的MD游戏的风格也有很大不同（注），游戏商基本是世嘉自己和一些欧美游戏大厂。

注：32X上的游戏主要以欧美风格动作游戏为主，包括一些欧美动作格斗游戏和赛车飞行射击游戏等。很多游戏都追求3D效果。

SEGA 32X 游戏截图和简介：这是根据我现在收集到的32X游戏来进行记录的，如果还有人能找到别的游戏可以提醒我补充。以往总是习惯于把MD和32X合起来说，使得很多人总搞不清MD和32X之间的关系。这里我把32X的游戏单独拿出来说，可以让人们对32X游戏的特点有一个真正的认识。32X虽然只是MD的一个扩展插件，但其在本质上已不属于MD范畴，而是另一个平台。

举报 | 本楼含有高级字体 4楼 2013-03-11 20:27 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

36 Great Holes Starring Fred Couples
2D水平视角的高尔夫球游戏，对场景的和动作的描绘非常细致，还带有语音解说。总体表现相当出色，是一款不可多得的高尔夫球游戏。

举报 | 本楼含有高级字体 5楼 2013-03-11 20:29 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

After Burner
一款水平视角飞行射击游戏，游戏的画面非常逼真。

举报 | 本楼含有高级字体 6楼 2013-03-11 20:32 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

BC Racers
以动物为主角的赛车游戏，速度感很强，画面非常滑稽。

举报 | 本楼含有高级字体 7楼 2013-03-11 20:34 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Blackthorne
暴雪的横板动作冒险游戏，游戏的画面非常强。3D效果显著使得画面的真实感很高。

举报 | 本楼含有高级字体 8楼 2013-03-11 20:35 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Brutal Unleashed - Above the Claw
动物快打。以动物为主角的二人格斗游戏，电脑的出招非常快，画面非常有意思。

举报 | 本楼含有高级字体 9楼 2013-03-11 20:37 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Cosmic Carnage
以外星昆虫和机器人为主角的二人格斗游戏。

举报 | 本楼含有高级字体 10楼 2013-03-11 20:38 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Darxide
3D太空飞行射击游戏，游戏对3D画面的运用非常成熟。

举报 | 本楼含有高级字体 11楼 2013-03-11 20:39 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Doom
id知名的第一人称射击游戏，32X版跟PC版基本相同。

举报 | 本楼含有高级字体 12楼 2013-03-11 20:40 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

FIFA International Soccer 96
EA知名的足球游戏，本作的人物太小，总体感觉一般。

举报 | 本楼含有高级字体 13楼 2013-03-11 20:41 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Knuckles Chaotix
一款有Sonic人物的动作游戏，画面一般，速度感不强。

举报 | 本楼含有高级字体 14楼 2013-03-11 20:42 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Kolibri
模式有点像MD上"海豚ECCO"的动作游戏。不过这次你要操作的是一只小蜂鸟，在丛林里尽情地飞。游戏的画面非常漂亮，描绘得相当精致。

举报 | 本楼含有高级字体 15楼 2013-03-11 20:43 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Metal Head
第一人称射击游戏，敌人和你操纵的主角都是机器人。游戏场面绘制得非常细致。

举报 | 本楼含有高级字体 16楼 2013-03-11 20:44 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Mortal Kombat II
真人快打2代的32X版。基本和MD一样，画面颜色更丰富了

举报 | 本楼含有高级字体 17楼 2013-03-11 20:46 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Motocross Championship
一款摩托车赛车游戏，画面描绘得很逼真。

举报 | 本楼含有高级字体 18楼 2013-03-11 20:47 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

NBA Jam Tournament Edition
知名的NBA游戏，人物比例造型设计得非常滑稽。

举报 | 本楼含有高级字体 19楼 2013-03-11 20:48 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

NFL Quarterback Club
一款橄榄球游戏，采用2D俯视视角。

举报 | 本楼含有高级字体 20楼 2013-03-11 20:49 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Pitfall - The Mayan Adventure
欧美非常流行的动作游戏，代表了欧美的横版动作过关游戏的风格。游戏的画面表现较好，但音乐表现不强。

举报 | 本楼含有高级字体 21楼 2013-03-11 20:51 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Primal Rage
以恐龙为主角二人格斗游戏，恐龙描绘得非常生动。游戏气氛恐怖。

举报 | 本楼含有高级字体 22楼 2013-03-11 20:52 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

RBI Baseball '95
一款棒球游戏，感觉一般。

举报 | 本楼含有高级字体 23楼 2013-03-11 20:53 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Sangokushi IV
光荣知名战略游戏"三国志"的第四代。从这一代起游戏形成了一个比较完备成熟的游戏系统，并且影响了后面的几作，所以有人认为这就是三国志的最高作。

举报 | 本楼含有高级字体 24楼 2013-03-11 20:58 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Space Harrier
水平视角的射击游戏，游戏难度偏高。

举报 | 本楼含有高级字体 25楼 2013-03-11 20:59 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Spider-Man - Web of Fire
以漫画人物蜘蛛人为主角的动作游戏，难度偏高，画面很好。

举报 | 本楼含有高级字体 26楼 2013-03-11 21:01 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Star Trek - Starfleet Academy Bridge Simulat
弄不太明白的游戏，搞不清这到底是冒险还是空间飞行射击游戏。

举报 | 本楼含有高级字体 27楼 2013-03-11 21:02 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

星球大战，
很多美国玩家就是冲着它购入了32X主机，据说效果不俗。

举报 | 28楼 2013-03-11 21:03 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Stellar Assault
又是一款空间飞行射击游戏

举报 | 本楼含有高级字体 29楼 2013-03-11 21:05 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

T-MEK
第一人称射击游戏，你要驾驶坦克搜寻目标进行射击。

举报 | 本楼含有高级字体 30楼 2013-03-11 21:06 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Tempo
一款非常有意思的动作过关游戏，你要操作一个戴耳机的小东西四处闯关，游戏有一定难度。

举报 | 本楼含有高级字体 31楼 2013-03-11 21:06 收起回复

Soviet所谓爱: 画面很卡通
2013-3-11 22:30 回复

我也说一句

飞天小魔猪ACE 吧主

Toughman Contest
主视角拳击游戏，要看准对方的架势进行攻击。

举报 | 本楼含有高级字体 32楼 2013-03-11 21:07 收起回复

Soviet所谓爱: 相对而言，算是MD系机种上很好的拳击作品、短按是轻拳，长按是重拳，配合方向键可以使出几种招数。但对于拳击无爱者，并不推荐，我觉得满分10分，可以给它6分吧
2013-3-11 22:32 回复

我也说一句

飞天小魔猪ACE 吧主

VR战士，
16位机唯一一款3D的VR战士

举报 | 33楼 2013-03-11 21:09 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

VR赛车
MD版的加强版本，值得纪念的第一作可切换视角赛车游戏，SEGA为此申请了专利。

举报 | 34楼 2013-03-11 21:11 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

World Series Baseball '95
一款棒球游戏，亲临现场的真实感很强。

举报 | 本楼含有高级字体 35楼 2013-03-11 21:12 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

WWF Wrestlemania Arcade
摔跤名作~ 画面类似真人快打

举报 | 本楼含有高级字体 36楼 2013-03-11 21:13 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

Zaxxon's Motherbase 2000
斜视角飞行射击游戏，难度偏高，游戏的3D画面很强。

举报 | 本楼含有高级字体 37楼 2013-03-11 21:14 收起回复

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦 | 快速回贴

发表 保存至快速回贴

本文来自《电脑商情报·游戏天地》，编辑为"午睡的夜叉"。

————正文————

我在94年认识了老徐，老徐是兰州人，读计算机系，眼睛特真诚。我和老徐交朋友有两个原因，一个是他豪爽。老徐能把最后一文钱掏出来接济更穷的朋友，自己宁肯饿肚子。有一次几个流氓追到老徐寝室去打他一朋友，老徐刚好赶回来，看见朋友躺在地上流血，眼睛就红了，拿出西北人的豪气来拎一根棍子拼命，居然打得七八个小流氓满操场鼠串。

我和老徐交朋友的第二个原因，也是我认识他的起因和联系的纽带，那就是电脑游戏。那时我读大二，刚迷上电脑游戏，比狗嗅见了猪肝还来劲。而老徐是我生平仅见的游戏天才，任何机种、任何类型、任何游戏都上手极快，并且无一不精。他无论在电脑机房还是街机游戏厅，身后很快会围上一群人探头探脑地看，时不时响起大片压低了嗓门的感叹声，偶尔甚至会有人掏出小本子记下点什么。

玩游戏玩到这种程度，我想也算是一种境界了，游戏也要讲天分的。老徐似乎是那种衔着鼠标生下来的天之游民，而无需像我等气急败坏地连连restart。

95年的时候，老徐大三。这时他兰州的女朋友来了成都，下火车的时候只带了一个空荡荡的小箱子，眼泪汪汪地对老徐说："我现在就只有你了。"

老徐的女友叫绫儿，因为家里人阻拦她和老徐相好，就不顾一切地逃到成都来和老徐在一起，大概算是传说中的私奔吧。那时候几个朋友极力吹嘘绫儿的美貌，我特地赶去观摩，果然是一个高挑的漂亮女孩儿，圆脸，眉目尤其秀美。老徐还是在各个街机厅和游戏机房里来来去去，绫儿就寸步不离地陪在老徐身旁。老徐不无得意地对我说："到哪里都要跟着我，她又不打游戏，只要呆在我旁边就好——有时候真是麻烦的很。"

游戏的人生总是过的飞快，转眼间，我们都毕业了，那是1995年7月3号的事情。

毕业后我跟着一个私人老板当马仔；而老徐的电脑软硬件技术都很棒，但没关系介绍进不了软件公司，又急着挣钱养活自己和绫儿，就进了电脑城一家公司搞网络组建和维护。他的技术过硬，在公司里很吃得开。

刚毕业那阵子，我们都是颠簸流离的。

几个月后我受不了私人老板的鸟气，大吵一架辞职了；刚好那几天老徐也被老板开除了，理由是请他这样的熟练技术人员不如请新手，一样能做事，薪水就低了很多，所谓小池塘养不了大鱼就是这个道理。但是老徐从此郁郁。他工作很卖命、也很出色，最后还是被开除了。"为老板做事都是被剥削，要是剥削的不够，就一脚开出去。老子不愿意再帮老板打工了，要做，就自己做老板。"

老徐站在窗边，面无表情地看着远处，我不知道他在想什么，不过人总是要活下去的。

只是活法不同罢了。老徐脾气倔，从此真的不再应聘，只等着家里汇一笔钱来给他做生意。等待的日子里无所事事，心烦意乱，老徐就发狂一般地玩游戏。整个96年上半年，老徐窝在一个游戏铺子里和一群游戏狂称兄道弟，早10晚7。晚上回到租来的小屋，老徐就继续玩电脑游戏。

没有人告诫他什么，都知道老徐在发泄。绫儿找到了一份收银员的工作，但收入很少，连自己的生活也保证不了。没钱了老徐就跟玩游戏的朋友借，终于等到家里汇了几千元做生意的本钱过来，老徐却发现，大部分只够还朋友的钱了。

欠的，毕竟是朋友的钱。还清了欠帐之后所剩无几，老徐只好打电话让家里再汇一笔本钱过来。他家里也不算有钱，让他等等再说。于是老徐继续一天到晚地去那家游戏铺子窝着，去街机厅窝着，去有游戏机的朋友家里窝着。朋友们这时觉得事情有点不对劲了，劝他是不是先找份工作混着，但老徐：1、坚决拒绝再为老板打工；2、大谈等家里把本钱汇过来之后，自己的雄心壮志云云，海阔天空。

我于是无语。我自己还不是社会上无所事事一闲人，半年来换了四份工作，又有什么资格劝他。一天我和老徐去朋友家里玩PS，昏天黑地地玩到晚上10点过，老徐忽然说糟了，我答应了绫儿9点半之前回家，她肯定会在外面一直等着我，这次惨了惨了。

我们就笑他是不是回家要跪主板，老徐嘿了两声，忧心忡忡的样子。出门才发现外面下起了小雨，我和老徐同路，骑到他家门口都11点过了，远远的看见绫儿站在路边，头发湿漉漉地贴在脸上，嘴唇冻得略微发白。我和老徐都有些紧张，心想这下可闹大了。老徐骑到绫儿面前愣着，绫儿先开的口，声音很温柔，说你快回家换衣服吧，别感冒了。

他们俩就亲亲密密地挽着手走回去。

96年下半年的时候我考上了公务员，从此忙了起来，与朋友们联系也少了。偶尔问起老徐，有朋友说他啊，还不是那样子呗，昏耍，没游戏就活不下去。我说他不是要做生意吗，怎么家里没汇钱过来？朋友说汇了，怎么没汇，每次汇过来的钱只够他还朋友钱，就跟汇生活费一样。他和游戏铺子那些人在一起把花钱的手脚给养大了，去一次街机厅就是好几十，钱不够了就借，家里汇钱的速度哪比的上他借钱的速度。

毕业一年多了还闲着，一点没出息，绫儿跟着他可真是苦了，朋友叹口气说。

绫儿还跟着他？我问，朋友说是啊，可能是死心塌地要跟他一辈子吧。

后来我在朋友家里又遇见了老徐，我们都是去玩PS的。我问老徐你到底打算怎么办？23了，你就真能这样一直耗着？

老徐又开始提他做生意的计划，说了好几个方案，看上去都挺有吸引力的，就只等家里汇钱过来。我觉得他说的挺有道理，但劝他现在先找点事情做，可以有一些进帐。老徐很不屑地批驳了我的话，说那些小钱算什么，还要被老板剥削，我的生意就快做起来了，何必现在去受那种鸟气。我说但是绫儿呢？你就不考虑人家？

我一提到绫儿老徐就有些烦躁，很不耐烦地说我又不会用她的钱，她反正是跟定我了，只要和我在一起她就乐意。

我没再提这个话题，我和老徐毕竟是朋友，不想踩他的痛脚。老徐闷了一下，拿起手柄叫我快加进来，今天非打你二十个perfect不可。

回忆往事的时候，总觉得时间过的飞快，就跟下落的树叶一样，飘飘忽忽的，转眼间好几年就过去了。到了98年，我们毕业都已经三年了，老徐还是老样子，在那家游戏铺子、街机厅和朋友家里晃晃悠悠，靠家里汇来的"做生意的本钱"过日子。如果把他从游戏机面前拖开，立刻就精神萎靡；如果不谈关于游戏的话题，他宁肯趴在桌子上睡觉。当然，老徐的游戏技术也越来越好，随便什么新游戏到他手上，通关速度都快的惊人。

可是这有什么用呢？这时所有朋友都认为老徐是在自己毁自己了——这个24岁的游戏疯子。他的生意计划已经更新到了第五版或者第六版，事实上家里也曾经痛下决心汇过一万多块钱过来，可惜老徐真的是耍懒了，还清欠债之后，也没见他有什么大动作，似乎还为玩游戏升级了电脑。三四个月过后，老徐又开始借钱过日子了。

这三年里绫儿照旧跟着他，温柔得像一片羽毛。绫儿在恩威集团找到了一份过得去的工作，上面很赏识她，发展似乎还不错，之前谁也没看出来她会有商业方面的才能。绫儿是个近乎于完美的女朋友，但我们都觉得她所托非人。绫儿劝不了老徐振作起来，只能迁就着他，一有空就陪在老徐身边，也不玩游戏，安安静静地一坐就是好几个小时。

我觉得这种情况很糟糕。

这种糟糕的感觉很有几分道理。一个周末我和老徐又聚在朋友家里玩PS，我记得那是98年底的事情，绫儿就坐在一边翻杂志。我们从中午玩到下午4点，绫儿走过来轻声问老徐是不是该回去了，你不是约好要和那家招人的公司联系一下吗？老徐说行了行了，纹丝不动。之后的一个小时里绫儿又催了老徐两次，老徐就烦了，可能是觉得有点没面子，冲绫儿愤怒地大吼了几句，随即气乎乎地握紧了手柄。

绫儿出奇地平静，坐在角落里一个人呆了十阜种樱缓蟾蛇䨼吡耍崄巇谏厦拧Ｖ笪液屠闲縠畹沉似鹊蠢宜的阏ι澜霸趺茨苷饷炊匀鹌较(11)吕匆院螅闲熘沼诶辉偬ㄇ 碌纳獾荆┥荆阐钍遣蝗ゝ模ッ娴捌鹨岳?锚碟算了。

我很高兴于他终于有一点务实的想法。老徐是天资很高的人，只要他肯专心，做任何事情都一定出类拔萃。老徐是我的朋友，我希望他有出息，不要总是个游戏混混。唯一值得担心的是老徐依然在等家里汇钱，只有等本钱汇到了，他才能去电脑城租柜台。但以往的经历无数次证明，老徐的任何计划只要一和汇钱沾上边，就注定要流产，不是钱汇不到，就是被他胡乱花销掉。

这次也没例外。

故事在这里又跳过了一年，轻轻地一跃而过。

99年之后，我的写手事业渐渐踏上轨道，游戏渐渐被挤出了我的生活。没了游戏这条纽带，我和老徐就很少见面，各忙各的事情。听朋友说他还是老样子，我们少不得骂他两声这没出息的瓜娃子。99年9月，我突然听到老徐要回兰州的消息，当时第一个反应就是他和绫儿分手了，果然。

给老徐饯行那天晚上，我们喝了不少酒。半年多不见，老徐平静地提到和绫儿七年的感情，提到绫儿来成都跟着他吃了四年的苦，提到自己对绫儿不好，提到绫儿一个同事苦苦追求了她一年、终于成功了。他说自己是罪有应得，活该，背时，我们皱着眉看他痛到极点的镇定。我说游戏害了你了，老徐，你的什么都是游戏害的。他自嘲地笑了笑，说我知道，我恨不得把手砍掉。

放弃游戏吧，我安慰他，日子还长，我们还年轻，什么都可以从头再来。老徐叹口气说，可是她不会再回来了。顿了一顿，他又万念俱灰地说，我现在对游戏已经彻底失去兴趣了，现在什么游戏对我来说都是狗屎，我失去绫儿了，什么也补救不了，我再也不玩游戏了。

这时一个朋友客观地劝他：游戏不是不能玩，只要你不迷进去就好。你现在25岁，正是做事业的时候。

老徐慢慢把身子向后仰过去，眼睛直勾勾地看着天花板，半响，说，我不会再迷进游戏里去了，声音沙哑的很。我们觉得他好像快要哭了的样子，立刻把话题扯开。分手的的时候我们留下了各自的网络联系方式，说青山不改，绿水长流。

老徐走的时候我鼻子有些酸，不知道什么时候才能再见到他了，我们毕竟是五年多的老朋友。

幸好这是一个网络的时代，老徐回兰州以后，我们还能够经常在网上联系。老徐每天都在网上吊到好晚，据他自己说是在查一些资料，准备考微软认证以及一揽子证书。

后来，聊的多了，话题就像被喝白了的茶一样渐渐无味。像我们这样天天都可以在网上见面，既不会特别想念，又很难找到话题，渐渐的就只在QQ上互相打一个招呼。日子过了将近一年，老徐快在我的回忆里变成一个影子了，他却又来成都办一些事情，几个老朋友欢欢喜喜地聚在一起。

聚会上，老徐提到他在兰州过的还凑合，兼两份职，收入不错，但都是没什么前途的工作。这次来成都是联系一些业务，等他父亲集到足够的资金，就在兰州开公司。

又是等钱？我苦笑，但没说什么。碰了几次杯，老徐竟然侃起了MUD，眉飞色舞，精神抖擞。我们都有些吃惊，单听老徐一个人说他在MUD中是何等样的威风，又经历了何等样的传奇故事。老徐没注意到我们都没搭腔，一个人神采奕奕地侃了半个多小时，我终于忍不住说，老徐你怎么能这样？

他愣了一愣，说我怎么能哪样？

原来你每天在QQ上挂到凌晨就是玩MUD——你这样对得起谁啊你，你上次走的时候不是说不玩游戏了吗？我愤然地质问。

老徐切了一声，不屑地说——你知道什么，我的不玩游戏就是——

一个朋友应声接上：就是一天只玩八个小时游戏。

对！对！老徐哈哈大笑。

他没有注意到我们都冷冷地看着他。

后记：

老徐今年应该27岁了吧，他的生意已经变成了传说。听说他又恋爱了两次，两次都吹了。也不知道他现在过的怎样，老朋友都疏远了他。

绫儿在恩威集团升到了中层主管的职位，听说日子过得挺舒适的，快嫁人了，听说她痛恨游戏入骨。

我有时候和朋友们谈起老徐，都止不住地叹气。我问如果没有游戏，老徐会是什么样子呢？一个朋友说可能比我混的好吧，念书的时候，他的编程技术一直比我好太多，这方面我的天资没法跟他比。

这个朋友目前是一家中型软件公司的项目负责人。

但是另一个朋友说，这话不能当着老徐面前问，他一定会批驳你，如果没有游戏，我的生命还有什么意义？我活着还有什么价值？

妈的，我骂了一声，没有人接腔。朋友们的视线都有些发直，莫名的情绪浸湿空气。我们默默地出了一小会儿神，片刻后，一个朋友从感伤中挣脱出来，跟着骂了一声：

妈的。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-06-09 01:28 回复

赵洋一世祖 小吧主

看了以后，我也想写篇文章了。。。

举报 | 3楼 2013-06-09 10:13 收起回复

Soviet所谓爱: 写！

2013-6-9 15:53 回复

我也说一句

飞天小魔猪ACE 吧主

吼吼~~~

举报 | 4楼 2013-06-09 19:25 回复

youngsound 人气楷模 12

文中几位70后，现在已经40多岁了吧！哎！那个女友挺好的，白瞎了。。。

举报 | 来自手机贴吧 5楼 2013-06-10 06:12 回复

修罗还是罗刹 人气楷模 12

也许每个80年左右铁杆玩家身边都有一个这样的神级引路人，我身边的那位前辈外号臭鱼。。。。。。

举报 | 6楼 2013-06-11 14:25 回复

6 回复贴，共1页

归舟☆ 1UP

我1987年出生，今年25岁。今天完全是因为一个非常偶然的原因才写这个东西：我上班的时候闲来无事用手机上我以前非常喜欢的游戏杂志《游戏日》（09年年初停刊）的百度贴吧（我在我们单位的电脑没有上网权限）时，无意中看到了一则早已过时许久的"新闻"：2012年2月，中国第一本电视杂志《电子游戏软件》停刊了……虽然不买这本杂志很多年了，但看到这则迟来的许久的"新闻"时，仍然非常震惊……在这个生活节奏日益快餐化和碎片化的现代社会，我知道大家都很忙，所以请大家放心，我写的这篇回忆不会很长——也许我能用诗意的语言去描述我与游戏杂志曾经的回忆与故事，只可惜生活不是诗……

我第一次买游戏杂志的时间要比很多资深玩家要晚，2000年，当时买的第一本游戏杂志是早已停刊多年的《游戏同志》。当时买游戏杂志的原因其实很偶然，我是一个95年就开始看足球的球迷，那时KONAMI的"实况足球"系列一直是我的最爱。当年买《游戏同志》的主要原因是它有一个专门讨论"实况足球"的专栏，经常能看到各位高手讨论战术、阵型、球员使用、微操作等等心得的文章。以后才买的《电子游戏软件》、《游戏机实用技术》和《电子游戏与电脑游戏》（包括其附属杂志《游戏批评》、《掌机王（SP）》、《掌机迷》、《游戏光环》、《电玩新势力》、《游戏人》等等）。后来《游戏同志》因为不明原因发生分裂（据当时一部分当事人写的文章说是因为杂志产权不明晰造成的分裂，但未证实），原《游戏同志》的一部分杂志编辑如老张、Michel等人独立出来，做了一本叫《新·游戏同志》的杂志。从那时开始我才算真正由一个喜欢玩游戏（而且在当时是仅仅局限于"实况足球"系列）的"业余爱好者"走向了一个对电视游戏发展史有系统认识的玩家。从这个角度上讲，我要在这里向早已逝去多年的《游戏同志》杂志说一声：谢谢。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-11-06 18:56 回复

在2000年以后，随着网吧的增加和电脑、互联网的普及，以《石器时代》、《千年》、《红月》、《传奇》为代表的网游的兴起和《CS》等局域联网游戏的火爆，原有的电视游戏玩家群体发生了很大的分化，随之而来的是电视游戏杂志市场竞争的日趋激烈，也许是因为我至今仍不了解的原因发生的分裂、也许是由于别的我不知道的什么原因，从我开始买第一本游戏杂志《游戏同志》的时候，这本杂志的编辑流动一直非常大，很多编辑几乎是隔几个月就换一拨人，我到现在还有点印象的《游戏同志》的编辑有：白梦、逆寒、乐闲（自由鸟）、Amima、夜露死苦、独孤求X等等，那时一边看杂志，一边对着目录里编辑名单的真名去猜谁是某某编辑的真名一直是我的一个小乐趣。可惜一本编辑队伍长期不稳定的杂志，质量只能是每况愈下。直到它最后无声无息地销声匿迹。从此以后，《电子游戏软件》、《游戏机实用技术》和《电子游戏与电脑游戏》（以及这些游戏杂志的附属杂志）就一直陪伴着我的成长。我和很多70后、80后玩家一样，是伴随着中国社会对于电子游戏产业"电子海洛因"、对80后、90后等等所谓"垮掉的一代"等等非议与歧视的论调中成长起来的人。说实话，在那种资讯极不发达、与现在互联网和智能手机等等资讯工具的高度普及相比恍如隔世的年代里，对于像我这种从小打架、打游戏、逃学等等出格的事情没少干的人来说，游戏和足球几乎是那时我仅有的能逃避和反抗应试教育的爱好和寄托——是的，一种寄托，这个词很重，但用在这里对我来说并不夸张。那种快乐虽已离开了很久，但现在回忆起来，依然会觉得甜蜜……

对于我这么一个把足球和游戏当做反抗应试教育的爱好和寄托的人来说，成绩不好并不意外。但应该说我是一个运气很好的人，2006年高考，我的成绩连三本线都没上，但却上了我后来就读的重庆理工大学（当时叫重庆工学院）的预科线，当时我们班一共有50个人，有25人上二本线或（未来）能读二本，我刚好就是我们班高考成绩的第25名，于是很"幸运"地得到了读完一年预科、参加预升本考试读本科的机会。从2007年到2011年，虽然大学的环境要比中学宽松许多，大二以后又买了笔记本电脑，应该说玩游戏的时间要比以前多了，但对于游戏反而没有以前那么狂热和热情，这有两个方面的原因：一方面是我个人的兴趣爱好和精力的转向经济金融领域；另一方面是直到现在，我除了一台高中偷偷买的GBA SP和一台很多年的"小霸王"学习机以外，几乎没有任何一部游戏主机。此时能够让我不玩游戏还能看得津津有味的只有《游戏机实用技术》、《游戏日》和《游戏人》三本游戏杂志，那时没事就翻《游戏日》的"才语游言"自己偷着乐，当2009年初《游戏日》由于各种原因停刊之时。我非常失落和难过。而《游戏机实用技术》也随着我与游戏的远离离开了许久……能陪我走到现在的只有发行量少又很难买到的《游戏人》……在大学的书店，当我偶然看到曾经购买的《电子游戏软件》越做越薄、每况愈下时，心里顿时有一种"这本杂志快倒了"的预感……

我不再购买《电子游戏软件》的原因其实很偶然，具体时间我已经忘了，大概是在2005年左右，当时我记得某期《电子游戏软件》里，一位读者玩PS2《宿命传说2中文版》的时候卡在一个地方过不去了，向该杂志的"龙哥热线"提了一个问题，没想到当时负责"龙哥热线"的编辑"龙哥"非常傲慢和轻蔑地在杂志上回了一句："中文版的游戏都打不过去，没劲！"——也许读文科的人多多少少都比较随性和书生意气，这件事使我对《电子游戏软件》杂志这种对玩家和读者不屑一顾的态度非常反感和厌恶，在那之后断断续续买了一两期《电子游戏软件》以后我就和它说再见了。现在回想起来，也许《电子游戏软件》到今天停刊倒闭的结局在那时就已经注定……俗话说金无足赤，人无完人，《电子游戏软件》杂志的编辑和管理者也是人、也会犯错误。在此我无意指责《电子游戏软件》杂志，毕竟它与我本人没有什么冲突，只是现在回过头来审视它所犯的错误、为此付出的停刊倒闭的代价和它曾经作为"中国电视游戏第一刊"的辉煌相比，不免让人感到痛心和唏嘘……

百度的CEO李彦宏曾经说过，人要做自己喜欢和擅长的事情，才容易成功；我把这句话引申发展了一下：人喜欢和擅长的事情多一点，成功的把握就更大。在此感谢这些游戏杂志给予我曾经的快乐和甜蜜。让我能在充满阻碍的环境中得到鼓舞、充满斗志，顽强地做我喜欢和擅长的事情。说再见，不说分别，也许一个好故事并不一定会有一个好的结局，但曾经的快乐和甜蜜已经成为宝贵的精神财富……

现在想起来，在大学的时光中，我最大的收获是在父母的要求、学校的要求和我个人的兴趣意愿中找到了平衡：对内，实现我的个人意愿；对外，让各方都满意。这不是一件容易的事情，其中尽管需要不少委曲求全，但我终究还是做到了。也因此在大学毕业后到了一家还算属于自己爱好范围内的公司工作，不至于"毕业即失业"。也不至于完全不知道自己喜欢干什么，最后草草地找一份得过且过的工作碌碌无为了此一生……我之前引用了百度的CEO李彦宏的话：人要做自己喜欢和擅长的事情，才容易成功；我把这句话引申发展了一下：人喜欢和擅长的事情多一点，成功的把握就更大。如果没有游戏杂志给我带来的快乐与甜蜜、陪伴我一起成长，我不会懂得这个道理（或者懂得太晚），并顽强地走下去……

艾路喵nov mother 10

嘛…只要还有游戏，就一定还有玩有戏的人嘛

贴吧游戏

狂人zhi日记 bigboss 9

@鬼儆姬
加个精？

Jus啊喂 mother 10

最近坚持每天晚上睡觉前完美一关sd高达g世纪超越世界

部长太多 遥不可及 14

楼主别闹
了!快到我
碗里来~

aixixia true_end 11

现在玩游戏的时间确实是变少了，没有以前的时候那么疯狂，不过照样还是喜欢的。

jing00451 true_end 11

93年我最早买的也不是电软 是大众电子 买电软时候 同时买《家用电脑与游戏机》《电子游戏与电脑游戏》至于《游戏机实用技术》是后期买的

mynintendo
mother 10

什么最后一期！什么告别号！统统我都不要听！《电软》会永远，所以永远没有最后一期！！！其他吧友我不敢说，但是起码如果我有一天成为了富翁的话，我一定会把所有的小编叫到一起继续做《电软》！这是我曾经和刚离职的风林QQ时说的话。如果谁想笑的话就笑吧……

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-03-10 02:28 回复

jasy123
true_end 11

我是富翁就收购任天堂

举报 | 来自掌上百度 2楼 2012-03-10 11:18 回复

海贼猎人香克斯
NPC 6

LL加油

举报 | 3楼 2012-03-11 18:07 回复

囧又3红了
true_end 11

你快点成为富翁吧

举报 | 4楼 2012-03-11 19:36 回复



32X之死——游戏机硬件增强的历史

孟德尔 · 2 年前

"……不管死了谁，不管是主机，是外设，只要它是在历史上起过作用的，我们都要给它送葬，开追悼会。这要成为一个制度。这个方法也要介绍到米国人那里去。一个硬件死了，开个追悼会。用这样的方法，寄托我们的哀思，使游戏圈的论战打起来更加好看。"

Super 32X，SEGA兵败32位战争的重要因素，在很多业界历史回顾中都被迫扮演小丑的角色。不过，32X的意义并不简单，它不仅是游戏界机能增强型外设的集大成之作，而且也宣告了硬件升级概念的彻底死亡，是早期硬件设计思想的一块有趣的墓碑。

现代游戏主机设计的关键在于高集成度、专用化、高性价比，PC青们今天换块显卡明天升级CPU的做法为主机党所不齿，但是在30年前，情况远非如此。之前介绍过的PCE家族，就是当年游戏界热衷硬件升级的典型例子。NEC把PC界的硬件理论照搬到PCE上，以基础硬件为核心，扩展出不同配置，满足不同层次用户的需求。任天堂在FC上也实现了类似思想，就是后来的Famicom Disk System。不过，无论是NEC的CDROM2，还是任天堂的FC磁碟机，基本都是以扩展媒体容量为目标，对性能本身的提升不明显。PCE SUPER Grafx虽然是性能升级却是单独的主机。那么，能不能像PC一样，通过外设（比如更换板卡）进行升级呢？

能，而且非常普遍。

计算机的存储器分内存储器（内存）和外存储器（硬盘、光驱），与需要通过专用接口和控制芯片连接的外存储器不同，内存储器接在总线上，CPU可以直接控制访问。（INTEL的南北桥体系中，主控芯片代理CPU的控制功能，南桥芯片本身可以算内部组件，但是南桥负责的硬盘和光驱就属于外部组件了。当然现在南北桥这概念过时了。）

内存储器除了常见的内存（RAM）外，还包括只读型的存储器（ROM），这就是游戏卡。所以，光驱和硬盘都属于游戏机的外设，而游戏卡是游戏机本体的一部分，不能单纯的视为一个储存装置。卡带的插座也不是外部接口，而应视为游戏机总线的内部接口，类似于PC上的AGP/PCIE显卡插座和内存插座。

（注意，3DS和PSV的卡带完全不是一回事，它们是纯粹的外部存储器，需要单独的控制器读取数据。）

因此，在卡带时代，对于硬件发展路线毫无头绪的主机厂商都喜欢在家用机上留个扩展口以防万一，反正就是一个焊在总线上的插座，没啥成本。就算没留接口的，卡带插槽本身也是总线接口。大家都有升级的潜力。

最早付诸行动的厂家里就有SEGA。

SEGA第一代家用机SG1000是与PCE类似的家族化设计，也像PCE一样出了简化版和改进版，其中第三版MARK3是一个普及度较高的型号，保留的扩展口可以接SK1100键盘变回SC3000（没错，SG1000本身是SC3000家用电脑的简化版，SG是指Sega Game，SC是Sega Computer），也可以接FM SOUND UNIT这个增强型声卡。SG1000本身的音源和FC差不多，都是矩形波音源，而FM音源完全是个飞跃，与后来的16位机MD基本相同。

（和现在电脑上的USB声卡不同，FM声卡是个标准的内部声卡，相当于接在PCIE插口上。）

FM音源很受玩家欢迎，于是SEGA发售了FM声卡一体化的主机Sega Master System。（即平常所说的SMS主机，正式编号为SG1000MARK4，MD主机被称为世嘉五代就是这样算下来的。）有没有想起PCE？另外，美版SMS不一样，美版相当于MARK3的精简版，不带FM，与日版差了一代。

从上到下分别是：SC3000电脑（实际上就是学习机），SG1000，SG1000MARK2,SG1000MARK3+FM SOUNDUNIT，SMS

通过SG1000系列和PCE的经历，SEGA发现主机改型的市场成本较高，于是SEGA的第二代主机Mega Drive是一个非常完善的方案，除了立体声因为太超前没列入标配（有立体声耳机插口），其他都与MD2相差不多。MD与SFC都是单一配置的主机，虽然也保留有外部接口，但受CDROM2的影响，都用到外驱动器上了——后面还会提到。

不过，不做性能增强外设，并不代表性能就不能增强了——神奇的加速芯片就此登上舞台。16位时代，SFC和MD都推出过磁碟机，利用磁碟机内存来代替卡带ROM，然而在磁碟机的游戏目录上，有一类游戏会标明"需要插DSP/FX卡带"，这就是DSP加速芯片。

DSP全称是Digital Signal Processor，顾名思义，数字信号处理器。相比CPU这样的通用处理器，DSP采用并行处理方式，执行单调任务的速度极快（比如视频解码），代价是指令集简单，灵活性较差。在一些特殊的游戏画面中，DSP这样的特性能发挥远超CPU的威力，比如伪3D画面的活动块放缩，3D的坐标变换矩阵运算。当然DSP本身并不能代替游戏机的CPU和图像芯片，它更类似于早期的3D显卡。还记得VOODOO吗？那就是插在2D显卡上的3D运算子卡。

由于游戏卡插槽本身是接在游戏机总线上的，因此DSP芯片只要焊在游戏卡的电路板上，就可以视为一个独立的3D加速卡。在当时的硬件条件下，经过DSP运算实现的简陋3D图像完全可以称得上是革命性的飞跃。无论是MD的《VR赛车》还是SFC的《星际火狐》，都引起了很大的热潮。

当然，这玩意的价格不菲（毕竟也是一种处理器，SFC的专利DSP Super FX Chip主频比主机CPU还高），卡带的价格自然水涨船高，上万日元是很正常的，而且玩家在这个游戏卡上为DSP芯片付的钱只对这游戏有用，效率很低。这样看来，反而是磁碟机更为核算了——把任意一个带有FX芯片的游戏卡插到磁碟机插座上，所有需要同类芯片的游戏就都能玩了。估计N和S可能想过发售单独的DSP底座，游戏卡本身插在这个底座上就可以了，但是采用DSP的游戏并不多，因此相关方案就搁置了。糟糕的是，有部分DSP卡带采用了特化设计，在调用端口时不太规范，还有共享内存做缓存之类的，这为以后留下了隐患……

顺便一提，游戏卡带的容量扩充也要依靠专用芯片，一般来说游戏卡带容量是CPU的寻址位数决定的，超出的容量无法访问，因此部分游戏卡加上了专门的芯片，通过特定端口操作，把寻址跳转到超出部分上读出数据。

从上到下分别是：超任磁碟机博士7，SFC的加速卡与游戏画面，MD的加速卡与游戏画面。

有了声卡和显卡，内存的强化当然也不在话下，还是PCE系列，记得SPUER SYSTEM CARD和ARCADE CARD吗？那就是CDROM2上的外置内存。ARCADE CARD顾名思义是为移植街机尤其是格斗游戏而发明的，同样的概念被搬到了SS上。

作为从卡带时期一路走来的硬件商，N64 SS PC-FX 三个新主机都不约而同的留下了外置扩展口，SS将其直接做成了卡带槽的样式，自然加速卡也就继承了游戏卡的外观。

需要特别一提的是KOF95加速卡，这并非内存卡，而是一块货真价实的ROM游戏卡，里面装的是KOF的背景等游戏内容，这样就不必从CD上读取了。大概是推出这块卡后SNK才反应过来——RAM和ROM不都是内存储器么？所以才有内存卡的出现。

SS的内存卡有2种容量，1M和4M卡。1M和4M在功能上的重复显然要怪SEGA，但也不能排除SNK和CAPCOM瞎闹腾的影响，基本上SNK和其他厂用1M卡，4M卡都是CAPCOM游戏用的。除了容量外，卡本身倒是没什么特殊，真的就是一块内存。因为SS的2D机能已经足够强劲，很多游戏都是把它当作缓存来用，效果还是很明显的，SS上的KOF每场战斗的读盘大概是10秒以内，而NEOGEO CD读盘半分钟是家常便饭，最极端的例子，《月华剑士2》从进入游戏到第一场战斗开始，读盘时间长达3分钟！

作为SEGA的冤家，任天堂不太喜欢在卡带插槽上加东西（毕竟已经有游戏卡了），所以专门在N64的前部留了一个内存槽，与笔记本电脑的内存口如出一辙。不过任天堂做这个设计的原因有点令人猜不透，难道是因为96年内存价格太高，而多数游戏又用不到大内存，所以作为外设推出？

从上到下分别是：KOF95专用卡，超人力霸……SORRY，奥特曼的专用卡，1m卡，4m卡，N64内存卡。

前面说的这些增强外设，都是单独功能的组件，但一个个插实在是麻烦，主机上也没有那么多扩展口，能不能做一个全方位升级的增强型外设呢？于是MDCD横空出世。这篇文章主要是说硬件升级的，外置光驱按理说不在讨论范围内，不过SEGA的MD CD还是有必要提一下，因为它的设计思路显然是32X的预演。

随着PCE CDROM2的出现，游戏业一只脚跨入了大容量时代，世嘉和任天堂也蠢蠢欲动，于是我们就有了PSX和MDCD——是的，SONY为SFC开发了SFC CDROM，而SFC与SFC CD的一体机就是PSX（类似PCE DUO），与PCE CDROM2的思路不同，它们从一开始就是按照主机的规格开发的，也正因此，感到不安的任天堂才撕毁了与SONY协议，最终导致了任天堂帝国的崩溃。

SFC CD没有发售，性能我们不得而知，但是MDCD的情况还是比较清楚的，又是一块68000做CPU，内存显卡声卡一应俱全，新增的硬件使其有了位图放缩旋转的功能，声音增加了PCM音源，显然招招针对SFC而去——唯一的遗憾是色彩数还是较SFC为低（MD为512色中64，SFC为32768色中256）。

MDCD加上MD本体的硬件结构已经近似于一台NEOGEO CD，就算排除掉MD的部分，其机能也已经是当时最强，似乎应该将其作为单独的主机发售更为合理。没有这样做的考虑，大概是为了保持和MD的兼容性。自然，后来SEGA也学NEC和SONY推出了一体机——传奇般的MDCDX。

虽然MDCD的售价高达4万多，但是在90年代还是算便宜的。在日本的销量只有30万，但在老家美国狂销数百万，总销量达到600万之巨。显然这是一个成功的外设，而SEGA就是被这个成功冲昏了头，搞出了选来架屋的32X。

从上到下分别是：MEGA CD1，MEGA CD2,MD1+MEGA CD1,MD2+MEGA CD2,MD1+MEGA CD2,MD2+MEGA CD1，美版MD与MDCD，MDCDX的日美版

有人可能会奇怪，为什么在进入32X的正题之前要说这么多不相干的硬件，这是因为，在你把前面这些罗罗嗦嗦的历史看完后，脑子里已经产生了一个印象——增强型外设在当时是非常普遍的，是一种正常设计理念，而且消费者并不是很反感。而当时各大主机厂，和你有完全相同的想法。他们觉得，通过外设给主机增加机能，是一种可以有效降低风险的方案。当时只有SONY这个大家眼中的门外汉不这么想，而恰恰是索尼，结束了任天堂时代，改写了游戏史。

说回SEGA这边。在90年代初，SEGA对于下代主机采取何种方式推出是比较犹豫的，是像MDCD一样再做一个增强型硬件加到MD上？还是推出一个单独的独立主机？两种思路都有道理，而且因为日美冲突而加剧了。SEGA本社虽然在日本，但当时MD的主战场其实是在欧美，MD在美国占据半壁江山，销量高达2000万台，这是财富也是负担。对于美国SEGA来说，能充分利用MD在美国的市场份额的方案才是最保险的，因此增强型外设的方案是较优的选择。反过来，MD在日本只是半死不活，谈不上什么遗产，重新另起炉灶是最优的选择。

（其实不独美国SEGA，任天堂也一直在想方设法把SFC拖进32位战争，除SFC CD外还设计了卫星系统。）

日本SEGA的次世代计划原本代号木星，与任天堂N64一样是台卡带主机，但SEGA通过MDCD的运营，发现CD媒体具有全方位的优势，因此决定开发代号土星的光盘主机。相对的，美国方面的开发计划自然就选择了延续MD生命的"外设+卡带"方案，代号火星。而且，火星方案还可以利用MDCD获得CD读取能力，组合完成后就是一台完美无缺的32位光碟机。

显然，火星和土星只能有一个胜利者，一边是日本方案的技术合理性，一边是美国SEGA的市场合理性，谁都无法说服谁。最后SEGA的决定糟糕无比——土星SS是日本市场的解决方案，而美国则兵分两路，32X面对低端玩家，SS面对高端玩家——不仅主机是2部，市场也被分为截然不同的2个层次。

后面发生的事情就是一场纯粹的悲剧。美国的SEGA玩家本来就对32X不是很感兴趣，他们真正在意的是一年后发售的SS，发现情况不妙的SEGA加紧SS的上市，但软件开发毕竟不是说赶就赶的，SS在软件不足推广不利的情况下强行上市，遭到零售商的冷遇。于是美国SEGA集中力量拯救SS，大量32X的游戏被取消，那些买了32X的玩家发现，上面居然没有游戏！（32X一共才30多个游戏）这对SEGA的声誉可谓致命一击，SEGA抛弃玩家的说法不胫而走。SS主机再好，只要是出自SEGA这个傻逼公司的，玩家就不买！而那些想买上一代主机MD的新人也在老玩家的劝说下转投任天堂SFC。短短一年，SEGA在美国的阵地尽失，无论是市场还是口碑都完败，甚至4年后推出的DC也受其所累。谁能想到，当初一个和稀泥的政治交易居然会导致如此惨烈的后果！

话说回来，如果32X仅仅是因为市场政策而失败的，那它也不过是SEGA公司的替罪羊而已，但问题是……它本身也是个很傻逼的硬件。

32X的CPU出于采购成本考虑用了和SS一样的日立SH2，而且同样是两块，只是主频稍低。但32X毕竟是个廉价外设，辅助处理器部分远比SS要简陋，内存也缩水到8分之一，从现有游戏的画面看，机能恐怕只有SS的1到2成。由于要充分利用MD的原有资源，32X采取了一个前无古人后无来者的设计——图像并行处理。在32X和MD这个组合体上，MD负责图像的背景，32X负责图象的活动部分，MD处理完的图像，通过视频输出口输出到32X的视频输入口，然后再由32X将之与前景合成，从32X输出到电视。如果你不小心忘了接第二条线，而是直接从MD接到电视，你会发现游戏只有背景和声音……想知道那是什么感觉的，可以看喷神JAMES的32X专辑。

从硬件原理的角度看，这个设计合情合理，毕竟一个是32位，一个是16位，总线位数都不一样很难协作处理图象，问题是——你TM就不会把MD的部分扔掉吗！32X本身就是一个双CPU的32位主机，背景部分还要交给另一个16位主机，设计硬件的人对程序员到底有什么仇！

（说到乱用CPU，PS的附属掌机PocketStation也算一例，这个只有32X32像素，功能比4位机还弱的掌机，居然用了ARM7系列的CPU）

从上到下分别是：32X全套，正面，下面，官方连接图，实际连接效果，主板图，最后一个比较特殊，是当初敦煌科技仿照32X概念为ACAN推出的升级组件

大概是嫌事情还不够乱，SEGA也没有忘记制作32X的CD游戏，这样MD玩家也有32位CD游戏玩了，充分利用了过往的投资。把MD MDCD 32X这个挖地虎组合完成后，我们就有一台这样的主机——3个变压器，2条视频线，比PS3还贵，比NGC还高，呃……有点大？没关系，SEGA已经为你想到了。在美国SEGA的市场分层构想中，32X并不是SS的过渡，而是低层主机的过渡，预订在32X站稳市场后，会推出MD和32X的一体机——SEGA Neptune。着动画的朋友可能听说过一部叫《超次元游戏海王星》的动画，它改编自Idea Factory的游戏（之前搞错写成日本一了），这个游戏本身就是讽刺游戏业历史的，悲剧性的主人公海王星就来自SEGA这部主机。

（类似的，SS也有增强型号，集成了modem，代号冥界王星，如果让了就会比海王星更悲情，都被开除出太阳系了。）

从上到下分别是：MD家族让人无语的组合，前面的漫画造型来自《世嘉游戏世界第一》

一些胎死腹中的主机，海王星，冥王星，SFCCDROM假想图与任天堂PLAYSTION

显然，32X是个里程碑式的失败，导致了看硬件增强思路的彻底破产，从此以后，所有厂商都会绕开这条路，把硬件组合思想埋葬在坟墓里——很遗憾，实际情况正好相反，有人不仅没有看到教训，反而还受到了正面启发。

那就是松下。

松下的3DO是个很大的话题，几乎可与任天堂的失败相提并论，这里就不展开说了，只说一下3DO的增强型外设M2。

3DO不是一种主机，而是一个标准，与微软的MSX有些类似，由3DO制定标准，各授权厂生产兼容机（松下，三洋，LG三家，松下叫3DO REAL，三洋是3DO TRY）。3DO在SS与PS出现后迅速衰败，本身的价格定位和软件策略是一方面，机能较弱也是不争的事实。当初单纯强调视频播放能力的想法显然是有问题的，2D不如SS就算了，3D也比SS差得远，更别说和PS比了。3DO毕竟是美国企业（算是EA的兄弟公司，老板是EA创始人），想法比较简单，面多加水，水多加面，既然机能不行，强化就OK了。于是3DO的硬件增强外设M2出现了。

以现在的标准来看，当年的3大主机，只有N64是勉强跨入了3D的门槛（有硬件Z缓冲和贴图线性过滤），SS完全是在用2D活动块的方式处理多边形，PS则是纯软件方式硬算，只是加了一个高效几何运算器辅助矩阵运算（所以采用纯软件方式的PS模拟器VGS是当时最完美的模拟器）。有了这些前车之鉴，M2就可以回避过去的弯路，打造正统的3D主机。

M2的CPU不再是ARM系列，而是换上了POWERPC（PowerPC602 X2），从现有的游戏画面看，硬件特性与当时最强的3D硬件SEGA MODEL3很相似，光源非常强大，与DC等下一代主机比贴图稍有不足，不过在1996年的时候已经很逆天啦。

M2显然是和32X同一思路的产物，而32X发售后的下场自然也给后继者们敲响了警钟，这时松下已经全盘接收3DO业务，考虑再三，觉得还是单独发售主机更好，毕竟3DO销量也就那么回事，还分1型和2型，2型那个造型如何接外设也是大问题。于是M2就作为3DO的新主机开始宣传，当年的宣传作就是饭野贤治的《D之食卓2》，全3D空间即时演算的AVG，光影效果惊人，画面毫无马赛克，不要说FF和生化这种2D背景，就是全3D的MGS和它比也是土得掉渣。

松下M2也是有兼容3DO的设计，但两者结构相差实在太大，软件模拟不可能，集成3DO硬件的话成本又太高，于是向下兼容的设计也被放弃了。折腾了半天，原本是类似32X的增强型外设，结果变成了SS一样的完全新主机。松下最后也想明白了，连任天堂和世嘉两个霸主都输了，游戏业已经进入索尼时代，东西大战再进行下去也只会重蹈关原之战的覆辙，斩仓止损才是上策。1997年，松下宣布从3DO事业退出，后来还跟着山内老大混过一段时间，推出了松下版的NGC Q主机。

作为一个注定失败的主机，M2没有默默无闻的死去，而是留下了遗产，《D之食卓2》改名《D2》为DC首发护航，而M2的硬件在稍作改动后，作为一块街机主板上市了，KONAMI在上面做了几个街机游戏，画面尚可。生在乱世，能有这样的结局就该知足了。

从上到下分别是：M2主机，D之食卓2，M2街机，KONAMI的Battle Tryst

故事至此，已经讲完，胜败对错，历史早有结论。只是回想当年的众多SEGA饭雄心未死，呼吁SEGA推出SS的硬件增强外设，与索尼和PS决一死战，哪怕《VR战士3》弄个加速卡缩水移植到SS上也行，孟子曰"吾善养吾浩然之气"，彼气有七，吾气有一，以一敌七，吾何患哉！

时至今日，仍能隐约感受到当年的热情。

仅以此文献给SEGA迷们。

33 条评论

双日天
我了个大曹，我头次听说FC卡带是一种内存……
2 年前

鬼畜派大星
火狐价格是9800，耀西岛的价格也是9800。。。只有vr赛车这种东西借街机星体要价500万才敢卖万元+！（32x版还不照样卖高价，不就多两重遗实现20000面/秒 20fps么？［md是9000面/秒］）其实关于加速卡可以从fc形形色色的芯片说起，而不把重点落在sega。至于16位机这段里面有太多有趣的故事，一个argonaut就够说。。。（连带好几台传说中的主机和n64）
2 年前

孟德尔（作者）回复 鬼畜派大星
有没有FC辅助芯片的专题介绍？用游戏查太麻烦了……
2 年前

张佳玮
头一句话用典颇隐晦，大可以注一下，否则会有许多人不理解其妙处，大家熟的毕竟是重于泰山轻于鸿毛那几句……
2 年前 2 赞

王宇 回复 张佳玮
怪不得读起来有点儿熟悉。
2 年前

Strider Lee
第一段好带感。。。邓siri说过？
2 年前

虫可语冰 回复 张佳玮
读出来一股子毛选味儿，搜了果然……
2 年前

王启玛 回复 张佳玮
我说怎么看着熟悉，原来是为人民服务
2 年前

WhiteFox
老三篇开头好带感……
2 年前

杨蔺莉
超次元游戏海王星的名号原来是这样来的……
第一段一看了就秒懂，还是别注释了吧。让我想到了一次看《边疆行》中革俄罗斯族老人提到"土豆烧牛肉"的时候CCAV主持人的那一脸茫然哈哈哈
2 年前

苏博士
我很喜欢32X
2 年前

lolicon yy
斗胆纠正一个错误，《超次元游戏海王星》的开发公司不是日本一，而是COMPILE HEART。系列第三作《神次元游戏海王星V》的剧情跨越了20多年的游戏业开发展史，当然重点还是调侃SEGA（虽然是主人公），其中女神ブルハート的原型就是32X（随着剧情推进也能看到ブルハート房间里的MD被一层一层的外置扩展堆得越来越高）。
2 年前 1 赞

孟德尔（作者）回复 lolicon yy
啊啊，SORRY，是Idea Factory系的公司。我搞错了。
2 年前

weizhi pan
为啥 32x 要写成 spuer？
2 年前

孟德尔（作者）回复 weizhi pan
美国人文化低，喜欢加SUPER前缀。
2 年前

零零
楼主你为啥知道这么多
2 年前

weizhi pan 回复 孟德尔（作者）
额，我是对这个独特的拼写感兴趣，是spuer 而不是 super
2 年前

堕落救世主
突然发现看你的文章比玩游戏有意思，我也终于是老了吗？
2 年前

孟德尔（作者）回复 weizhi pan
抱歉手抖打错了
2 年前

黄鹤楼
都是硬货，太有料了。
2 年前

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433 签到

8 回复贴，共1页

1990年我见到的第一款电子游戏~

只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-04-09 09:26 回复

相关推荐

电子游戏与原声鉴赏 LZ是个掌机游戏爱好者... 51

历数世界史上最昂贵的10款电子游戏 34

【故事】转眼快20年了，回忆那些年玩过的电子游戏~ 我是98年开始玩的电子游... 62

电子游戏中有哪些非常恐怖的游戏BUG? 转自机核网，990镇楼 155

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 2楼 2013-04-09 09:27 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

以及第一款家用游戏~ 相信很多朋友都是这款游戏启蒙的

举报 | 3楼 2013-04-09 09:30 回复

---

leon8832 知名人士 11

我见到的第一款家用机游戏是马里奥，掌机是俄罗斯方块，街机是街霸2，光盘机是土星上的钟表将骑士，

举报 | 来自Android客户端 5楼 2013-04-09 13:57 回复

修罗还是罗刹 人气楷模 12

第一款游戏是街机恶龙的城堡。。。。。。

85年在一个公园的凉亭里玩的，还不是街机厅。。。。。。

举报 | 6楼 2013-04-09 16:03 回复

秋朋q27 铁杆会员 9

第一个我买了GW了
是个潜水员躲章鱼的触角，去海底拿宝贝，然后回来

举报 | 7楼 2013-04-09 20:12 回复

老兵收藏集 正式会员 4

人生第一个游戏是FC的星际战机 Star Force，高桥名人打出16 hits的那个游戏。
第二个是FC的火凤凰。
第三个就是魂斗罗了。
然后就是一个N合一，里面有超级玛丽。
当时家里大人买的小天才还是哪一款我忘了，游戏卡带也是他们不知道谁买的，也不知道他们哪来的兴致和渠道去买这些东西，改天采访采访他们。
当时好像是父亲和母亲兴致最大，我反而兴趣不大，最入迷的是花仙子动画和七色花的故事录音带！我果然是从小就爱好温柔的东西。
记得晚饭后父亲经常会抓紧看新闻联播前时间，站在电视机前玩一阵魂斗罗。后来很多年他一上手动作游戏，都是一直按着B键一直按着右键的惯性操作，即使人物的动作完全不是魂斗罗式的。
母亲有一次提议我去玩超级玛丽，结果一开始她就自己霸着手柄来玩，我唯一剩下的印象就是她按跳跃键不够力，顶不着那个问号。
当时亲戚里流传着哪个姨夫能3命通魂斗罗，哪个表弟在家没事就模仿魂斗罗的动作等等。

这样的和谐气氛直到我们并开始逐渐沉迷游戏时，划上句号，从此每天都是爱游戏的本性和家长老师批评责骂的心理大战......

然后是游戏之心快要被磨灭的时候，碰到了电软......

举报 | 8楼 2013-04-09 23:31 回复

---

iloveique 知名人士 11

我的第一个启蒙游戏真心既不清了！但可以确定的是应该是马里奥，魂斗罗这两款中的一款。

举报 | 9楼 2013-04-10 08:31 回复

哈哈帘子 核心会员 6

我玩的第一个街机游戏是飞虎队，93年玩的，6L好强85年我还没出生...

举报 | 10楼 2013-04-22 22:25 回复

---

8 回复贴，共1页

2019，让高达动起来！

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 1楼 2014-07-14 07:56 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

日本万代南梦宫控股集团旗下的创通日升公司于近日宣布，将为打造实物大小的能活动的高达模型而开始征集技术和方案。如果出现有潜力的创意，将考虑提供开发费等援助。力争在《机动战士高达》电视动画播出40周年的2019年夏季节展出。

将开发高18米，可以活动的高达模型。具体的设计内容将在今后敲定，但预计高达将可以站立并且行走。技术和方案征集时间为7月下旬至2015年2月.《机动战士高达》电视动画自1979年开始播出。包括模型等相关商品在内，在亚洲国家也备受欢迎。

在播出30周年的2009年，东京台场陈列了实物大小的高达模型。在约50天时间接待了400万人以上。之后，自2012年起再次展出了实物大小的高达模型。但是现在的模型不能活动。

举报 | 2楼 2014-07-14 07:59 回复

赵洋一世祖 小吧主

这个要是能动的话。。。以后岂不是慢慢可以投入实战了？

举报 | 3楼 2014-07-14 09:56 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

日本代表性的游戏企业万代南梦宫控股集团日前宣布启动一项计划，称要让在动画片《机动战士高达》中登场的身高达18米的高达在现实中"动起来"。具体要让哪个部分做什么动作等细节尚未决定，将在世界范围内征集具体的方案以及技术。据称，该计划将采用融合各种智慧结晶的"开放式创新"模式，并力争在2019年《机动战士高达》开播40周年之际完成制作。

在7月9日召开的记者会上，万代社长上野和典将这个计划定位为"前所未有的娱乐"，并表示希望在开展这项计划的同时能够怀抱着推进日本机器人产业发展的远大志向。

举报 | 4楼 2014-07-18 06:40 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

机器人产业考验的是综合实力

在以往，机器人产业给人的印象只是机械产业的一个分支，但如今机器人却成为了一个考验综合实力的领域。负责高达计划技术指导的早稻田大学常务副校长兼理工学术院教授桥本周司指出，"机器人技术融合了机械电子技术与信息技术。所谓机器人就是拥有身体的计算机"。就像艾萨克·阿西莫夫的小说中所描绘的那样，人类与机器人的共存带来社会与价值观的变化和不安，而人类无法回避"如何去面对这些变化和不安"这一研究主题。

7月10日，法国企业Parrot公布消息称，即将面向日本消费者发售的超小型无人机和步行机器人。围绕机器人研究以及利用机器人的商业模式的开发竞争正在全球铺开。在发布高达计划的记者会上，日本脑科学家茂木健一郎指出，"日本的机器人技术正面临危机"，表示被美国谷歌收购的波士顿动力公司在类似高达的高性能机器人的开发方面已经走在前头，对日本目前的机器人开发与技术表示出担忧。

高达是万代南梦宫来的招牌动漫形象，也是其最大一颗摇钱树。2013年，高达的相关销售额达802亿日元，同比增长23%，是其另一动漫形象"假面骑士"相关销售额的2.6倍，更远远超过万代的其他动漫形象。不仅在软件以及相关内容产品方面，即使在硬件·模型产品制作方面，高达也拥有其独特的优势。

比如说高达的手办模型，在日本被称为"钢普拉（Ganpula）"。这种模型在动画开播的第二年首次发售，截至2014年3月底，累计出货量达到了4亿3400万个。而且这些"钢普拉"全部都在静冈市的一家工场。为了削减成本，很多玩具都已转至国外生产，但高达模型却始终坚持着"日本制造"。

我也曾经到访过这家制造"钢普拉"的工场。在一座和动画中登场的高达一样，高18米的三层建筑里，集合着商品企划、设计和生产三个部门。而可以称得上竞争力源泉的则是制作高达模型的注射成型机。利用注射成型机，将加热融化后的树脂注入金属模具中便可制作出"钢普拉"。在其中一种四角框形模具中，4种颜色的模型部件可以实现一次成型。据称，全世界只有在这里才能制作4色的塑料模型。

万代将在最新模型产品的试制阶段采用3D打印机。据称，近期将引进新型打印机，估计可以更加精密的制作出接近最终成品的试制品。通过微调部件的尺寸，无需使用胶水就可以轻松拼装完成高达模型。正是这种对于生产技术的执著，支撑着万代的高附加值商业模式。**本文作者为日本经济新闻（中文版：日经中文网）编辑委员 村山惠一**

"高达是日本机器人工学发展的契机"

当然，玩具模型不能和机器人相提并论，但是考虑到高达的魅力，其在机器人产业也足以拥有成为"英雄"的资质。

某知名大学的机器人研究者指出，"（日本）机器人工学发展的契机正是高达。从事机器人研究制作的人几乎都受到了它的影响"。一家日本机器人创业型企业的管理者也表示，"在人才招聘会上，公司会在展区里放上了高达模型，结果吸引了很多有意从事工作的技术人员（前来咨询）"。

在动画片《机动战士高达》开播30周年的2009年，东京的台场树起了一个与动画形象等身高的高达模型。直至今日仍吸引着来自亚洲等地的游客前来观赏。"高达模型是酷日本的象征。是原汁原味的日本文化"，即使是日本KADOKAWA的角川历彦会长也表示自叹不如。

"让高达动起来"的方案征集活动将于7月下旬开始。如果这个活动能够造出一定声势，就很可能为日本的机器人产业提供一个聚集优秀人才和雄厚技术的基础。"想亲自让高达动起来"，在这次计划中一定会有很多技术人员深受触动而参与其中。

举报 | 本楼含有高级字体 5楼 2014-07-18 06:41 回复

发表回复

掌机迷 POCKET GAMERS

创刊号



[掌机迷贴吧]

CONTENTS 目录

吧刊创刊号

主编：ZXZ・BOKU

文编：ZXZ・BOKU naocanlu 真冬 光皮 kjf828 吸血鬼苍羽 幻随想

美编：堕天使 幻随想 剑纹

人事：naocanlu ZXZ・BOKU 幻随想 玄式微

其它：兜兜 rockmomzx



索尼发飙了！目前正在开发三合一主机！



本通讯大户的NTT docomo Inc.就为扩大网络游戏的市场，正跟游戏制作商协议在次世代掌机上追加3G网络连接的功能事宜。该公司的山田隆持社长在7号的访问中，就游戏机厂商让掌机进化而需要无线通讯功能的事宜进行了回答，目前明确的是该公司已为这个问题正在对不同的企业进行协调工作。具体公司的名字山田隆持并未透露。

在市场中最具有人气的掌机莫过于任天堂的“Nintendo DS”与索尼的PSP，现在虽然可以使用Wi-Fi(无线LAN)，但是并不具备与3G网络通讯的条件。两公司就对NTT docomo Inc.的协调事件暂时不作出任何评论。

亚马逊的电子书阅读器“Kindle”和苹果的多功能平板电脑“iPad”为首的都追加有连接3G网络的功能，就在近期，就算不能连接Wi-Fi的地方，可以以3G通讯连接上网络的机器种类也不断的增加。

随着机器追加连接3G的功能，为通讯界增加了一股新的数据收入来源。但是在游戏机厂商方面，如果需要修复重要的游戏又或者修复安全性的问题的话，就需要玩家送到厂商上才可以。

任天堂就最近准备发售的Nintendo 3DS其中一个功能，就是在已有的样式上再强化无线通讯的功能，就算不使用时，在3DS之间也可以自动通讯，在连接网络方面当然也不会欠缺的。具体连接方法目前尚未明确。

在上月洛杉矶举行游戏业界发布会“E3”中，率领3DS开发团队的紺野秀樹就有关今后对通讯事业从事者与协商的事宜，是目前暂时可以确定的事。

在另一方面，拥有多方面发展的索尼，正开发有掌机、电子书阅读器、还有网络笔记本三合一功能的便携终端。虽然目前索尼的电子书阅读器已经拥有3G连接功能，但现在开发中的手提型终端对通讯业务从事者的网络使用情况目前尚未明确。再者，该公司对PSP改良计划尚未有发布任何明确消息。

东海东京调查中心的分析员角田佑介氏就游戏机厂商就通讯从业者协商一事相关作出评论，游戏机制作厂商对可以下载简单游戏的平台(多功能手机)感到压力。角田佑介氏表示目前掌机跟手机之间的差距已经很暧昧了，而假以时日这个差距会消失。

摘自：http://game.china.com
编辑：陈艾

特报

E3评选尘埃落定 任天堂3DS获最佳大奖!

GAME CRITICS AWARDS BEST OF E3 2010

E3游戏评论家大奖

E3游戏评论家大奖评选已经尘埃落定,本奖项由21家独立游戏媒体,包括今日美国,MTV和Spike TV等组成的团队评出。

在本届E3展上,体感控制和3D技术是两大焦点,根据评论家们所称,没有谁像任天堂做得那么出色,尽管往往是一款游戏将最佳表现奖带回家,但是任天堂的WII在2006年获得了这项奖项,而3DS本届再将此奖项纳入囊中。

如果说一个游戏赢得了最佳表现奖,那只可能是ID的《RAGE》(狂怒),它获得了三大奖项,比任何其他一款游戏都多。它获得了最佳电视游戏、最佳动作游戏以及一个特别表彰画面奖。

但是这三大奖项仍然只能让发行商Bethesda排名第二,EA占据了首席,获得了四个奖项:极品飞车:热力追踪、摇滚乐队3、星球大战:旧共和国,以及NBA嘉年华。



获得了三项大奖的《Rage》



任天堂新掌机3DS实机外观

以下是完整名单,从左至右分别是奖项、获奖者、公司及平台

最佳表现 任天堂3DS 任天堂
最佳原创游戏 Dance Central(舞蹈中心) Harmonix/MTV游戏/微软Xbox360
最佳电视游戏 Rage(狂怒) id Software/Bethesda PC/PS3/Xbox360
最佳掌机游戏 战神:斯巴达幽灵 Ready at Dawn/Sony Santa Monica PSP
最佳PC游戏 传送门2(Portal 2) Valve
最佳硬件 任天堂3DS 任天堂
最佳动作游戏 Rage(狂怒) id Software/Bethesda PC/PS3/Xbox360
最佳动作/冒险游戏 传送门2(Portal 2) Valve PC/Mac/PS3/Xbox
最佳角色扮演游戏 星球大战:旧共和国 BioWare/卢卡斯艺术/EA PC
最佳格斗游戏 超级英雄 vs 街头霸王3:两个世界的命运 CapCom PS3/Xbox360
最佳赛车游戏 极品飞车热力追踪 Criterion Games/EA PC/PS3/Xbox 360
最佳体育游戏 NBA嘉年华 EA Wii
最佳策略游戏 文明V Firaxis/2K PC
最好的社交/休闲游戏 摇滚乐队3 Harmonix/MTV Games/EA PS3/ Xbox 360/Wii
最佳运动仿真游戏 Dance Central(舞蹈中心) Harmonix/MTV游戏/微软Xbox360
最佳在线多人游戏 刺客信条:兄弟会 (育碧) PC/PS3/Xbox 360
特别表彰画面 Rage(狂怒) id Software/Bethesda PC/PS3/Xbox360

摘自:http://game.china.com 编辑:陈艾



神奇香港杂志 预言PSP4000年内发售

PSP杂志界曾经准确的预言过《暖洋洋的猫猫村》以及《怪物猎人:携带版3》年内发售的香港某神奇杂志,近日再次预言PSP4000将于年内发售,这和此前GEO财报中的PSP4000年内发售的情报不谋而合。难道说……



PS:目前索尼官方并未发布任何PSP4000主机相关的信息,所以消息的准确性有待时间验证。此前,这家杂志也预言过触屏的PSP新主机,目前也未得到验证。



香港杂志再爆《怪物猎人P3》情报!称2010年末发售



还是来自香港方面杂志的情报,在上次的《怪物猎人 携带版3》事件之后(查看该事件详情),香港杂志近日在其最新一期杂志中又再"放出"新的情报。

这次的情报中直接就在杂志封面中宣称《怪物猎人 携带版3》确定将于2010年末发售,而且内容上将会是Wii《怪物猎人3》的加强,水中战、新旧武器全收录、大量亚种、且联机任务难度提高等,一切都写得那么的真实,虽然已经有了之前翻案的两个事件为该杂志撑腰,但是对于官方仍然半点风声未漏的情况下,杂志的可信度还是有待考究,信与不信就看玩家自己了。

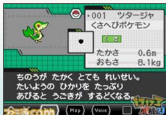
特报

《口袋妖怪:黑白》女博士登场 新宠亮相

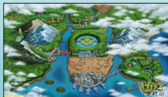
即将于2010年九月份发售的口袋妖怪全新游戏《口袋妖怪:黑白》正式放出了新宠物的全新情报,在这次的口袋妖怪之旅中,一直指导我们前进的将是一个"女博士"。这将有别于以往的《口袋妖怪》系列。



女博士在初期会将新的图鉴交到玩家手里:



新的冒险舞台"イッシュ地方"



先前我们就报道过这几只宠物的情报,不过当时放出的图片是杂志扫描图,先来来看一下官方放出的证实图片吧。

●チラーミィ
分类:チンチラポケモン
类型:普通
特性:メロメロボディ または テクニシャン
高:0.4m
重:5.8kg



●メグロコ
分类:さばくワニポケモン
类型:地面·恶
特性:いかく または じしんかじょう
高:0.7m
重:15.2kg



●ギアル
分类:はぐるまポケモン
类型:钢
特性:プラス　または　マイナス
高さ:0.3m
重さ:21.0kg



●シママ
分类:たいでんポケモン
类型:电气
特性:ひらいしん　または　でんきエンジン
高:0.8m
重:29.8kg



●ムンナ
分类:ゆめくいポケモン
类型:超能力
特性:よちむ　または　シンクロ
高:0.6m
重:23.3kg



●マメパト
分类:こばとポケモン
类型:普通·飞行
特性:はとむね　または　きょううん
高:0.3m
重:2.1kg



●ヒヒダルマ
分类:えんじょうポケモン
类型:炎
特性:ちからづく
高:1.3m
重:92.9kg



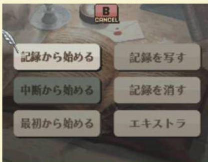
大作研究

FIREEMBLEM
火焰之纹章
新·紋章の謎 ~光と影の英雄~

文/责:ZXZ•BOKU

火焰纹章　光与影的英雄　流程攻略

本文属于原创作品,难度选择为1星的中等难度。本文主要以心得为主,心得部分难度适合1星及1星以下的,要素部分全部适合。能帮上大家的忙是笔者的荣幸。文中有许多不足之处,请见谅,本文主观性较强。笔者运用DS做的攻略,所以图片较少,都是后来用存档抓的(请见谅)。以下是正文部分。



我们开始游戏吧

开始界面有六个选项 为读取记录的开始　复制记录　读取中断记录　消除记录　最初的记录　附加模式

我们选择最初的记录开始游戏,先选难度有无星~3星,具体为**ノーマル,ハード,マニアック,ルナティック**四个难度(4星要在3星开始后开启)。

第一步姓名:输入你想要的名字,本作没有英文的设定貌似。

第二步性别:选择性别,男女两种(废话………)

第三步兵种:女的有五种　骑士,弓箭手,魔道士,剑士,天马;　男的有六种　佣兵,重甲,骑士,战士,弓箭手,魔道士



第四步面貌:选择发型、眼型、肤色

第五步人物身世

第六步人物才能

第七步人物梦想

人物设定好后就开始进入游戏剧情,可按开始键跳过。

前日篇1　出会い

我方配置:主角一枚

敌兵配置:**ソルジャー**　X1　**パラディン**(杰刚队长?!汗……)X1

同伴加入:无

宝物:无

胜利条件:敌全灭
心得:本章基本属于教程性质的。开始一个枪兵和一个圣骑。果断先干掉枪兵,补完HP就过去灭圣骑吧,顺利过关。
前日篇2 若き従骑士たち
我方配置:主角 **ライアン**(弓箭手)
敌兵配置:**ソシアルナイト**(鲁克) X1 增援:**ソシアルナイト**(罗迪) X1
宝物:无
胜利条件:敌全灭
心得:本章一开始屏幕中央有一个骑士,弓箭手先上去射一箭,主角再上去补一刀就差不多了。次回又一骑士出现,我方去城堡上补HP,重复打第一头的即可,顺利过关。
前日篇 3 训练开始
我方配置:主角 **ルーク**(骑士) **ロディ**(骑士) **ライアン**(弓箭手)
敌兵配置:战士 X1 佣兵 X1 增援:**ペガサスナイト**(女主角希达)X1
同伴加入:**ルーク ロディ**(自动加入)
宝物:无
胜利条件:敌全灭
心得:本章利用兵器相性相克。佣兵上前干掉敌战士。弓箭手射敌佣兵,带枪骑士上前补一刀就差不多了。两个灭完,希达出现,利用弓箭手对天马的特效去射杀吧。
前日篇 4 新たな仲間
我方配置:主角 **ルーク**(骑士) **ロディ**(骑士) **ライアン**(弓箭手) **シーダ**(天马骑士) **リフ**(僧侣)
敌兵配置:**ソルジャー** X2 佣兵 X2 剑士 X2(其中一人为BOSS雅典娜)
同伴加入:**シーダ リフ**(自动加入)
宝物:无
胜利条件:敌全灭
心得:本章第一回合利用兵器相克将门口的俩兵轻松干掉,僧侣上前补HP(僧侣不要往前放),最好将带枪骑士放在路口的右侧,这样下回合BOSS**アテナ**会主动攻击,就算被包夹(不出必杀)也不会死,主角与带枪骑士上去灭了BOSS。弓箭手射死剑士,带枪骑士上前堵住路口,僧侣在后给其补HP,下回合主角上前灭了敌佣兵,轻松过关。
前日篇 5 行军任务
我方配置:主角 **アテナ**(剑士) **シーダ**(天马骑士) **リフ**(僧侣) **ルーク**(骑士) **ロディ**(骑士) **ライアン**(弓箭手)
敌兵配置:蛮族 X3 **ハンター** X2 盗贼 X1
宝物:无
胜利条件:敌全灭
心得:主角与剑士一人一个蛮族(主角右方的剑士下方的),两骑士包夹右侧的弓箭手灭之,天马可用可不用。次回我方有一魔法师增援与剑士将另一敌方弓箭手灭掉。剩下的就是BOSS了群殴吧。
前日篇 6 绊
我方配置:自由(5人)
敌兵配置:**ソルジャー** X2 魔道士 X1 **アーチヤー** X1 增援:**アーマーナイト**(多卡)X1
同伴加入:**セシル**(自动加入)
宝物:**きずぐすり**(击败多卡后获得)
胜利条件:敌全灭
心得:本章便可以选择人物了,笔者选择了弓箭手、剑士、魔法师、僧侣和主角。魔法师→枪兵 弓箭手、主角→魔法师 剑士→魔法师 骑士→弓箭手 ,第一回合可以这样灭敌,次回魔法师上前踏
前日篇 7 最后の试炼
我方配置:自由(6人)
敌兵配置:**アーマーナイト** X2 剑士 X2 **アーチヤー** X2 **ソシアルナイト**(卡因)X1 增援 :**ソシアルナイト** X1 **ペガサスナイト** X1
同伴加入:**ドーガ**(自动加入)

宝物:てつの弓 てつの剑 てつの枪 ライブ(击败敌人后获得)
胜利条件:敌全灭
心得:魔法师(占城堡右下方)→重甲 重甲(占城堡左下方)→重甲 主角据住路口,下回合敌弓箭手就会上来送死。次回打法,主角→剑士 重甲→重甲 剑士→弓箭手。次回敌方增援。我方群P敌第一波剩下的剑士。据住路口敌兵基本可以搞定。

前日篇 8 英雄王暗殺
我方配置:自由(8人)
敌兵配置:盗贼 X4 蛮族 X2 ハンター X2 魔道士 X3(BOSS卡塔莉娜为其中之一) 增援:盗贼 X2(第2、4回合各增援两名)
同伴加入:カイン マルス(自动加入)
宝物:きずぐすり(击败敌人后获得)
胜利条件:敌全灭
心得:本章会出现DS前作主角王子马鲁斯,挺好用的。第一回合我方人员躲在下方中央方形的墙后面等敌人上前。次回敌方增援俩盗贼,我方上前将敌人轻松灭掉。次回马上补HP并到记录点记录(也可不存),把敌BOSS引上来灭掉,剩下的盗贼轻松灭之。

第1章 グルニア远征
我方配置:自由(9人)
敌兵配置:蛮族 X7 ハンター X3 ジェネラルX1 增援:盗贼 X1(第2回合)
同伴加入:マリーシア(访问村子) ゴードン アラン(自动加入)
宝物:きずぐすり X2(击败敌兵后获得)、金块(山洞处)、リライブ(过关后获得)
胜利条件:压制
心得:本章开头很容易,敌人让主角和王子干掉就行,王子访问村庄便可以使マリーシア加入,占在山洞上便可以获得金块。之后让主角据住路口的城堡。让王子上前与BOSS对话,BOSS自杀,王子上前压制过关。

第2章 マケドニアの反乱
我方配置:自由(9人)
敌兵配置:ソシアルナイト X4 ハンター X3 ソルジャー X3 ドラゴンナイト X3
同伴加入:カチュア(自动加入) マジ(访问村子) ウォレン(说得)
宝物:きずぐすり X2 はがねの斧 レディソード(击败敌人后获得) ファイアーエムブレム(过关后获得)
胜利条件:压制
心得:王子访问村庄可以得到一个战士マジ。收集伙伴的玩家一定知道,有脸的都不能干掉,能加入的又有脸的被干掉就会有很凄凉的声音,这个时候就明白要重新了。敌有一个有脸的弓箭手,可用我方得天马MM说得。本关可以利用森林的地形将敌人吸引下来灭掉。本关有飞龙可以用弓箭手灭掉,不过笔者为了练级就让俩主角给灭了。注意本关开头地图中央有一个盗贼身上有一把很好的剑,把他灭了就可以得到,记得一定要截杀。他会往上方跑,过关压制后可以得到转职用的霸者之证。

第3章 連れ去られた王女
我方配置:自由(9人)
敌兵配置:ソシアルナイト X4 ドラゴンナイト X7 盗贼 X1 シューター X1 ジェネラルX1 增援:ソシアルナイト
同伴加入:リンダ、パオラ(自动加入)、ジュリアン、サジ(访问村子)、マチス(说得)
宝物:はね褟のカギ(访问村子) はがねの剑 てつの斧 マスタープルフ 星のタウルス ぎんの枪 きずぐすり(击败敌人后获得)
胜利条件:压制
心得:开始时上方天马骑士将盗贼先灭掉(不灭你后悔),灭完天马MM速跑,上方有骑士增援,主角上前吸引敌龙骑杀之。王子去村庄访问可以得到桥钥匙,用钥匙放下桥过桥,过桥后有一个有脸骑士可以说得,用盗贼ジュリアン(其实ジュリアン要在右上方村子得到,就是说你要绕地图两圈了)。山上的飞龙身上有专职道具,他们不会主动攻击要用飞行单位去灭了他们。BOSS是将军魔防低可以考虑用魔法师,BOSS身上有好东西哟。

第3章外传 暗躍する影たち
我方配置:自由(6人)
敌兵配置:アーマーナイト X6 アーチャー X2 スナイパー 增援:アーマーナイト
同伴加入:リフ(自动加入)
宝物:无
胜利条件:压制
心得:本章开始时地图中的那个僧侣记得避开地图中的那个重甲,我方人员快速上前救援,敌第五回合有重甲增援,本章只要注意点就行,难度不会很大。

第4章 喜びと悲しみと
我方配置:自由(10人)
敌兵配置:盗贼 X3 蛮族 X3 ハンター X4 パラディン(希利维斯) X1 海贼 X7 增援:蛮族 ハンター 海贼
同伴加入:オグマ ユミナ ユベロ(自动加入) シリウス(说得) カシム(访问村子)
宝物:はがねの弓 金块 デビルソード アーマーキラー(击败敌人后获得) シェイバー(访问村子)
胜利条件:压制
心得:开始剧情中男主角要是上章选"是"就会以光头的形象出现(嘿嘿)。本章开始可以让法师用传送杖将我方一强力人员传送到右上方守住那块地。注意开始要灭掉大部队下方的盗贼守护村庄,保证能给我们收刮。注意一定要灭掉敌俩盗贼,他们身上都有好东西。敌圣骑士可用右上角的佣兵オグマ说得。其余的是,要是玩家前几章有注意练级主角应该有15级了,可以搞一人灭全敌的英雄主义了。王子访问村庄可以获得好东西和弓箭手カシム,不要忘记了。

第5章 グルニア解放
我方配置:自由(11人)
敌兵配置:ドラゴンナイト X3 スナイパー X4 盗贼 X3 戦士 X1 魔道士 X2 アーマーナイト X3 ソシアルナイト X6 シューター X2
同伴加入:シーダ(自动加入) バーツ リカード(说得)
宝物:パルティア ファイアー マスタープルフ メンバーカード てつの剑 はがねの斧 圣水 星のジェミニ きずぐすり(击败敌人后获得) ハアーン(访问村子)
地图: 秘密商店 X1
胜利条件:压制
心得:汗,主角光头一章以后尽然又长回来了。本章开始便可以在准备画面中使用训练场了,训练场可不是斗技场。训练场要花钱不过很少才一两百,不过武器要自己买,用完了就不行进去了。所以很消耗钱,显然就是跟咱们叫嚣:有钱就给你经验。不过还有一点好处就是可以看到自己打的是什么敌人,不满意的可以继续刷,还可以随时存档,不会出现那种打一个下午突然听到哔叽一声,然后呆呆的望着机子几个小时不动。出场将盗贼シーダ和上一章加入的佣兵オグマ,分别可以说得盗贼リカード(这个身上有可以进秘密电的黄金战神卡绝对要说得)和战士バーツ,秘密店的位置在武器店和道具店之间。移动力高的(天马,圣骑)快速上前将盗贼截杀。右上方狙击手中有一个有脸的不要杀掉,暂时无法说得并且根据目前的实力本队狙击手还是不惹为妙。要打的话注意不要把低等级的放在附近,注意无论如何有脸的那个要留着,最后不要忘记收刮村庄哦。BOSS身上有星のジェミニ打过后可以获得并且一共有12星座一定要在今后全部获得有看到的不要漏过,不然后面无法获得星の宝玉,这样封印の盾就无法得到,并影响到通关。

第6章 悪の巣
我方配置:自由(11人)
敌兵配置:アーマーナイト X9 魔道士 X4 司祭 X4 ジェネラル(BOSS) X1 增援:アーマーナイト ソルジャー X2 アーチャー
同伴加入:フレイ ノルン(第3回合自动加入) サムトー(说得) ウェンデル(过关后加入)
宝物:门钥匙 X2 秘传之书 きずぐすり ェルファイアー ライブ 星のキャンサー 星のアクエリア(击败敌人) 大金块 マジックシールド 星のリブラ(宝箱)
胜利条件:压制
心得:本章记得带盗贼,右方并右下方一共有3个宝箱(王子有那个跟证一样的,貌似也可以开宝箱。汗,随便入室盗窃许可证,王子就是不一样哟)。记得带上会射的快速突入右上方的出口将俩

会远程的法师搞定。我方第三回合有支援。敌方紧接着有增援，都在下方入口，要练级的就快快的向下吧。中央往左右走有两个门，左边的门不建议开(因为有剑士サムトー可以用女主角希达说得)。其余的敌人，玩家只要有到训练场里烧钱就不会有很大的问题。

第6章外传 佣兵部队

我方配置:自由(7人)

敌兵配置:戦士 X6 アーチャー X2 アーマーナイト X1 佣兵 X1 剑士 X1 バーサーカー(BOSS)

同伴加入:シーザ ラディ(过关后两人没死的情况下自动加入)

宝物:きずぐすり X3

胜利条件:压制

心得:本章的要点是速战速决，最好将我方最强的人员都派上场。敌佣兵シーザ和剑士ラディ只要压制后不死，就会在过关后加入，他们会主动攻击，让两个最强悍，皮最厚的将左右桥口据住。每人杀掉一战士，之后任意两人到他们的后面将他们身上的装备扒光，其余的人快速向上突入压制。

第7章 红の剑士

我方配置:自由(10人)

敌兵配置:勇者 X6 盗贼 X11 增援:アーマーナイト ソシアルナイ 魔道士

同伴加入:ナバール フィーナ(自动加入)

宝物:メリキル てつの剑 マスタープルフ X2 天使の衣 倭刀 星のスコーピオ 金块 サンダーソード 火龙石(击败敌人后获得)

胜利条件:压制

心得:本章右方有大量的盗贼记得带上行动力高的去快速截杀，上方有一个剑士和一舞女假如。(这个剑士说他是最强的可能也不过分)，舞女和剑士就在上面杀盗贼吧，记得注意补HP。第3回合后敌有4波增援，左方有最早出现的龙种火龙，有点强注意一点，要练级的不要忙着压制，打完增援可以得到许多经验。左下方的洞穴中有补HP的魔杖一把记得去拿。右上方的勇者团最好不要去动，其中有一个有脸的千万不要干掉，他们不会主动攻击的。

第8章 ブリッジ

我方配置:自由(11人)

敌兵配置:アーマーナイト X1 パラディン?X2 ジェネラル?X4 スナイパー?X3 勇者 X6 盗贼 X2 皇帝 增援:アーマーナイト ソシアルナイ 魔道士 ジェネラル

同伴加入:カイン(自动加入) バヌトウ(访问村子) ロジャー ジョルジュ(说得)

宝物:メリクル パルティア ゲラディウス 闇のオブ 星のサジタリス 星のレオ きずぐすり ぎんの弓 術書 火龙石(击败敌人后获得)

胜利条件:压制

心得:本章王子先去村庄访问可以得到龙人，另外配置俩移动力高的去截杀盗贼(人家身上有好东西)。记得本章带上女主角希达可说得重甲ロジャー，大部队上前灭掉俩狙击手，剩下一个有脸的占在压制位置上的狙击手ジョルジュ可以用王子说得(这个以后挺有用的不要灭掉)。留下俩个较强的在下端的桥断后，下方有增援，记得下方的勇者团不要去动，还是有上章的那个有脸的。快过关时记得让几个最强悍的队员将右方的四个将军吸引过来灭掉，皇帝就不要妄想了，他身上有暗の宝玉，没有光的宝玉打他全无效。

第9章 魔道の聖域

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:ドラゴンナイト X4 司祭 X3 盗贼 X4 魔道士 X6 增援:勇者 X6

同伴加入:ミネルバ(访问村子) エッツエル(说得)

宝物:マスタープルフ X2 はがねの剑，はがねの枪 はがねの斧 はやての羽 きずぐすり X3 サンダー リライブ シーワ(击败敌人后获得) 星のカプユーン ブーツ(宝箱)

胜利条件:压制

心得:依照旧例安排两个移动力高的去截杀盗贼，安排盗贼去右下方开宝箱。王子走快点走进エッツエル的视野内扒光身上的可用装备并和圣水，下回合可以说得エッツエル，排魔防高的上前去清敌兵和BOSS，过几个回合后下方会有敌6个勇者增援，就是前几章的那几个。将没脸的全部干掉，让几个皮厚的扒光可用武器将那个有脸的围起来，将他身上的20个奇迹之剑耗光，记得随

时回复HP,20回合后他就费了连动也不会动。王子记得访问村庄以让ミネルバ加入。之后不要急着压制毕竟那里有一个斗技场,那就开始练级和刷钱吧。这章主力便可以成型了。

第10章 カダイン学院

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:魔道士 X7 佣兵 X5 司祭 X2 シスター?X6

同伴加入:マリク(自动加入) エルレーン(说得) ダイス マリス(过关后加入)

宝物:トロソ ファイアー エルファイアー キルソード 星のアリエス きずぐすり 圣水(击败敌人后获得) アンロツク サイレス リブロー 大金块(宝箱内) シルバーカード(修女全生还,过关后获得)

胜利条件:压制

心得:上章有认真打斗技场的,本章敌人就简单到闭着眼睛就可以全解决。将8章得到的狙击手派出射死前方3人中间的那个佣兵,用两个飞行单位上前把两个司祭干掉。上方的魔法师直线向下(这个魔法师在前作中很强,建议作为主力。)。盗贼出城将城外的两个宝箱开掉,敌方不会增援放心去开,王子开里面的两个,BOSS可以由老贤者说得,不要干掉。注意本章要是修女全部存活,过关后就可以得到半价卡。

第10章外传 仮面は笑う

我方配置:自由(7人)

敌兵配置:バーサーカー X7

同伴加入:ホルス(自动加入)

宝物:无

胜利条件:击败敌将

心得:本章其实很简单,BOSS和其6个分身。只要打掉分身就可以过关了。

第11章 アンリの道

我方配置:自由(11人)

敌兵配置:ウオーリアー X1 ハーター X6 ソードマスター X1 飞龙 X11

同伴加入:ジェイク(说得)

宝物:ドラゴンソード マスターソード キラーアクス 力のしずく きずぐすり X2 はがねの斧 はがねの弓(击败敌人后获得) 沙漠宝物:下给坐标

地图: 秘密商店X1

胜利条件:压制

心得:本章2种情况,一种是你有在第9话好好练级,这些敌人就是垃圾了。(本章带盗贼在沙漠中有好东西,笔者用飞龙貌似也可以得到沙漠宝藏)。本章有秘密商店记得带会员卡。要是没有好好练级就记得带上克制龙的龙系武器,弓箭手记得带顶级的武器可以克制飞龙(如果没有培养弓箭手,可以用第8章得到的那个狙击手)。全部人在摆好阵型在原地待命。过两回合飞龙会主动上前攻击,守住阵地。守住阵地后(注意随时补HP),就可以进攻了,敌上方有一战士可以用女主角希达说得。秘密商店的位置在说得的战士右边两格处的一个骷髅上。秘密商店中有许多的龙系武器,记得多买一点,下章有许多龙。今后也要与许多龙打交道。况且最终章除了可以说得的4个外,全是龙。

沙漠宝物坐标 (以地图最左上角的为X0,Y0 每向左一格X加1 每向下一个Y加1)

X19,Y21 精霊のしずく

X10,Y2 力のしずく

X10,Y6 秘伝の書

X20,Y4 術書

X26,Y2 竜の盾

X14,Y13 天使の衣

X1,Y29 はやての羽

X0,Y21 レディソード

X0,Y12 女神の像

X1,Y0 天空のムチ

第12章 火竜の墓場
我方配置:自由(11人)
敌兵配置:飞龙 X3 火龙 X11 蛮族 X3 **ソードマスター** X1 **バーサーカー** X1 增援:飞龙 火龙 蛮族
同伴加入:**ダロス**(说得)
宝物:**ぎんの斧 ぎんの剑 マスタープルフ きずぐすり デビルアクス 星のピスケス**(击败敌人后获得)
胜利条件:压制
心得:本章较难,记得派上弓箭手(同上章),主力全部派上。开始是用人墙堵住桥口,较弱的放在队伍中间,较强的放在前面和殿后(下回合后方有敌增援)。飞行单位带上龙系的武器飞到左边的岩浆上将那3只飞龙灭了。守几回合便可以进攻,注意上方有一个有脸的战士可以用王子说得。本关城堡上有许多强力的敌增援。若打的吃力,找几个人占在上面,若有余力就当经验刷吧。

第13章 氷の大地
我方配置:自由(11人)
敌兵配置:冰龙 X8 飞龙 X4 蛮族 X5 盗贼 X2 **ダークマージ** X6 **ホースメン** X1 增援:冰龙
同伴加入:**ロベルト ベルフ ライデン**(自动加入) **ベック**(说得)
宝物:**マスタープルフ きずぐすり** X2 **エルファイアー**(击败敌人后获得) **ドラゴンランス ドラゴンソード** 精灵之粉(宝箱)
地图: 秘密商店 X1
胜利条件:压制
心得:本章有新怪冰龙,命中率很高要注意一下。本章还有秘密商店记得带会员卡(位置在左方有一弓骑士可以用王子说得,在他附近有两棵树,两颗树之间便是秘密店)。还是老话,前面有练的本章可以全面扩张。其他方法则是飞行单迅速将盗贼灭了,其余人员不动等待敌人来攻,守住后便可以开始进攻了,后几回合敌方在城堡上有冰龙增援,人员要是强的话等待它们出来把它们干掉,人员要是不强的,就让飞行单位快速到达占在城堡上面避免支援。还有本章的暗法师注意先灭掉。

第13章外传 白い闇の中
我方配置:自由(7人)
敌兵配置:蛮族 X4 **シュター** X4 **スナイパー** X1
同伴加入:**アテナ**(自动加入)
宝物:**アイオテの盾**(宝箱)
胜利条件:敌全灭
心得:本章很简单,开始时前作怨念人物雅典娜加入(漂亮的御姐哟~~)。雅典娜上前砍翻敌人一个可以看见的炮台,大部队上方还有一个炮台。剩下两个在(屏幕的左上角两个,右下角BOSS附近两个,几乎都在角落)。开始时BOSS在我方大部队右侧。本章敌人很弱只要注意点就可以过,不要打的太快忘记开宝箱了哟。

第14章 明かされた謎
我方配置:自由(11人)
敌兵配置:冰龙 X10 盗贼 X7 **ダークマージ** X6 增援:冰龙
同伴加入:**チェイニー**
宝物:**ワープ きずぐすり アーマーキラー ポールアクス ナイトキラー リカバー マスタープルフ**(击败敌人后获得) **星のオーブ 光のオーブ**(剧情获得) **ソードキラー アゲイン 魔よけ**(宝箱)
地图:秘密商店 X1 黄色方框指定地点X1
胜利条件:压制
心得:本章开始记得出城将外面的盗贼灭了。本章有秘密商店记得带上会员卡(秘密商店位置在黄色方框指定地点右侧的一个湖中间的一个平地上,需要传送杖到达,里面有各种龙石不过只能买一个)。集合主力灭了左右两个暗法师。上面3条冰龙能灭的最好,不能灭的将皮厚的顶在前面。本章右上方有盗贼集团,一定要快速全灭。盗贼速度很高需要注意一下。敌人灭光后王子到指定地点,如果前期集齐了12星座便可以得到光的宝玉与星的宝玉两个大大的好东西。左右

边房间等王子到达指定地点开启,右边房间的萝莉龙王琪琪可以用王子说得。下方会有3条冰龙支援。上前去取经验吧,最后不要忘记把王座旁边的宝箱当成柱子了,呵呵。

第15章 王子の帰還

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:**パラディン** X5 **ホースメン** X3 **アーマーナイト** X5 **魔道士** X4 **スナイパー** X3 **ジェネラル** X3 司祭 X3 盗賊 X3 **シューター** X2 戦士 X2 增援:**ホースメン ソシアルナイト 魔道士** 盗賊 **パラディン**

同伴加入:**エスト トムス**(自动加入) **アベル**(说得)

宝物:**キラーランス ファイアー ライブ リブロー ナイトキラー キラーボウ リライブ レイピア エルファイアー ぎんの剑 ぎんの枪** X2 **ぎんの弓 はがねの剑 はがねの斧 はがねの枪 はがねの弓 きずぐすり** X4 **扉のカギ** 手斧 手枪(击败敌人后获得);**竜の盾 力のしずく**(村子)

胜利条件:压制

心得:本章地图老玩家一定很熟悉吧,尤其是右侧的那四个城堡和下方的那个斗技场。本章开始时记得将前几章获得的那个解除飞行单位特效的那个道具个一个较强的飞行单位带上出场。开始时此飞行单位带门钥匙向右下飞,大部队分成两路,每一路力量平均。王子在左路用来访问村庄(本章的两个村庄只能访问一个,左边的是龙盾右边的是力之滴)。俩炮台用间接武器干掉,免得那个可以说得的圣骑过来主动攻击)。注意右下方的司祭会远程攻击,能快的尽快干掉。BOSS身边的圣骑可以用本章开头加入的天马MM或王子马鲁斯说得。中央有斗技场,前一次没有练的这次果断去练。需要注意的是本章左上方的4个城堡处有敌增援,要是想要经验的就叫人守在那边等他们出来,要是不想要的就占在上面。

第16章 王都奪回

我方配置:自由(11人)

敌兵配置:勇者X6 盗贼X5 **スナイパー** X3 **ソルジャー** X3 **ウォーリアー**X4 **魔道士** X3 司祭 X5 **ジェネラル**X1

同伴加入:**アストリア**(说得) **ミシエラン**(自动加入)

宝物:**きずぐすり** X2 **ぎんの剣 ぎんの斧 メリクル 大地のオーブ リザーブ リカバー リブロー ハンマー**(击败敌人后获得) **マスタープルフ シエイバー レスキュー 天空の鞭 大金块 女神の像 はやての羽**(宝箱内)

胜利条件:压制

心得:本章开头一定要注意让一个移动力高的出城在地图左下方有一个盗贼身上有大地宝玉,无路如何都要把他打掉获得宝玉,否则后面无法合成封印的盾导致不完美通关。本章要是追求完美有点难度,开始调出击位置时将舞女和第8章获得的狙击手放在左上端。狙击手向勇者团的方向走去,舞女帮助狙击手再靠近勇者团一点将那个以前没干掉的有脸勇者**アストリア**吸引过来,注意将一高等级的飞行单位带上解除弓对飞行特效的道具堵在舞女前面保护舞女。第二回合用狙击手说得勇者,主力全上灭掉其他大众脸的勇者,用飞行单位堵住路口防止盗贼突入去开宝箱。左路已平,留下盗贼开宝箱就行,过几回合后发生剧情右侧的门自动打开,城外有敌增援。我方主力先占门口将敌增援并房间内引出的敌高物攻敌兵清除掉。之后用魔防高的突入房间直捣BOSS,王子上前压制过关。附:本关有快速通过法,如果你宝箱不要,可以让主力先集中于房间门口次回合开门,全部涌入灭敌压制。不过说得的人物和宝箱可就没有了。



↑这个盗贼一定要打掉

第16章外传　再会

我方配置:自由(7人)

敌兵配置:バーサーカー X4 ソードマスター X2 スナイパーX2 賢者 X1 增援:バーサーカー

同伴加入:カタリナ(主角3次对话说得)

宝物:きずぐすり 圣水

胜利条件:敌全灭

心得:本章开始先把敌贤者前面的剑圣干掉,让主角与女贤者3次对话便可说得。本章敌兵和增援基本带斧,我方多带剑系的就行。后期敌有增援不想打的就把城堡占掉吧。

第17章　グラの落日

我方配置:自由(11人)

敌兵配置:ソルジャー X2 ドラゴンナイト X3 スナイパー X8 ウォーリアー X9 盗贼X2 勇者 X1 ジェネラル X1 增援:ドラゴンナイト

同伴加入:トーマス(访问村子) シーマ サムソン(说得)

宝物:扉のカギ ライブ リザイア きずぐすり?X2(击败敌人后获得) 天使の衣(村子) 秘传の书(宝箱内)

胜利条件:压制

心得:本章依旧很熟悉吧,哈哈。本章开始依旧让移动力高的飞行单位截杀盗贼,注意王子不要过早访问村庄,以防盗贼无利可图而溜走。去截杀时注意本章有许多的狙击手,要带上那个解除特效的道具,以免被秒杀。左右方(左上角、左中部分和右上角)有敌飞行单位增援,顶上几个主力即可。注意本章有许多很弱的中立兵不要干掉,他们不会主动攻击,而且都是低等级的职业全能力也都不过10。要是杀掉后本章的那两个便无法说得。左下角是BOSS的房间,王子贴近占在BOSS旁边的勇者的视野之外,将里面的敌兵引出来杀掉(勇者不要引出来)。次回王子向内移动,舞女舞蹈一次王子。王子上前说得王座上的BOSS,马上让BOSS说得身边的勇者,轻松过关。

第18章　峠の戦い

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:ジェネラル X8 シューター X2 司祭 X3 ホースメン X5 パラディン X6 增援:ホースメン パラディン 盗贼

同伴加入:フロスト(自动加入)

宝物:マスタープルフ リカバー ぎんの枪 きずぐすり(击败敌人后获得) 命のオーブ(村子) 术书(山洞中待机)

地图:秘密商店 X1

胜利条件:压制

心得:本章有秘密商店位置坐标是X12,Y20里面可以买到重要的转职道具天空之鞭。不要错过哟。本章开始让一人入山洞可以得到好东西,主力保护左方的村庄,不要主动攻击上方的狼骑士团。次回王子+舞女访问村庄得到非常重要的道具命の宝玉(这样除了暗の宝玉之外的4个宝玉就集齐了)。其余人上去灭了狼骑士团,注意其中4个有脸的不要灭掉。之后就是进攻BOSS了,让一个皮厚的进入4个将军最外面的那个的视野,这样敌方回合那4个就会一起过来了,4个全灭之。皮厚的和魔攻高的贤者继续向前进攻。飞的快的带上解除特效道具拆了炮台,剩下的敌人便可以轻松搞定。

第19章　最後の決戦

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:ジェネラル X4 ホースメン X7 シューター X5 司祭X2 盗贼X2 パラディン X3 ウォーリアー X3 增援:パラディン 賢者 ホースメン

同伴加入:ロシエ(访问村子) ビラク ザガロ ウルフ(说得)

胜利条件:压制

心得:本章要拿齐4个狼骑士团的骑士比较吃力,建议将不就前得到的天马MMエスト培养成20级的隼骑士(其他满级的飞行单位也可以)带上星の宝玉、命の宝玉以及对飞行单位解除特效的道具配上两个C级以上的武器,注意不要配间接武器。第一回合此飞行单位上去拆了4个炮台中右下角的那个,我方其他人员贴着山行动,飞龙向右飞过高山保护村庄。次回隼骑士继续拆了右上方的那个炮台。,其余人员照旧行动。第3回合隼其实飞到右边路口的两个城堡中的左边那个上面

将右侧的弓骑士团吸引过来。王子快速移动到村庄访问得到圣骑士,敌第3回合在地图左下方增援的4个圣骑士中有一个可以用刚才访问村庄获得的那个圣骑士说得。说得后,让隼骑士将那一团弓骑士引到我方大部队,其中有两个有脸的可以说得,用敌方刚才增援说得的那个按顺序将那两个有脸的弓骑士说得(注意那两个有点弱说得完快跑或者用传送杖弄到安全的地方)。剩下的敌人,嗬,白虐。本章有一个斗技场,前面没有好好练级的现在要练了。

第20章(最终章???) 暗黑皇帝

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:盗贼X1 **ジェネラル** X5 勇者X4 司祭X6 賢者X4 地龙X1 **スナイパー** X4 **ウォーリアー** X1 **ソーサラー** X1 皇帝 增援:**パラディン** 勇者 **スナイパー** 賢者 **ウォーリアー**

同伴加入:**ミディア**

宝物:**ゲラディウス** **闇のオーブ** **きずぐすり** X2 万能**カギ** **リカバー**(击败敌人后获得) **マスタープルフ** **アゲイン** 大金块 勇者の剑 勇者の枪 勇者の斧 勇者の弓(宝箱内) 封印の盾

胜利条件:压制

心得:本章可以说是顺着它给的路走了,开始时最好用支援杖将我方被围的圣骑士传送过来。飞行单位照例带那个道具并带投枪轰杀敌担击手,盗贼先灭。上下方给有一房间,都有宝箱。魔法高的先上去将房间内能杀的先杀掉。开下方房间的宝箱最好先将皇帝旁边能用2格武器攻击的敌兵先灭掉。进攻时注意敌后方有圣骑士增援,其中有的还会用间接武器。留两个皮厚的和一个贤者(补HP)断后。开完下方房间的宝箱后,决定将房间的门打开直接打皇帝,还是绕一圈。绕一圈的方法是求经验的了,到下方把地龙灭掉。灭完地龙后继续向前,敌右下角有支援。用皮厚的顶几回合就行。之后就是打皇帝了,皇帝嘛身上有暗の宝玉,一定要带上光の宝玉,否则所有攻击无效。打完皇帝后可以得到那把很好的枪和暗の宝玉。前期一定要集齐4个其他的宝玉,星の宝玉、光の宝玉、命の宝玉和大地宝玉,要不然无法获得皇帝身上的暗の宝玉,游戏剧情就此结束。集齐5个宝玉后就可以和原来王子身上的盾牌结合成封印の盾。进入20章外传。

第20章外传 深き淵の底

我方配置:自由(7人)

敌兵配置:**バーサーカー** X5 **ジェネラル** X3 司祭X1 **スナイパー** X3

同伴加入:无

宝物:**エクスカリバー** **オーラ**(宝箱内获得)

胜利条件:压制

心得:本章音乐很销魂啊,还有个御姐BOSS,可惜不能加入。在低难度下基本运用后面人为前面开路。本章地图布满阴影,只有路过的地方才会亮。在较高难度下建议改魔防高的派出,缓慢前进。王子先不要走,等杂兵和BOSS清掉后,王子上前开宝箱和压制就行了。

第21章 飛竜の谷

我方配置:自由(12人)

敌兵配置:盗贼X3 飞龙X9 **バーサーカー** X7 **ソードマスター** X3 **ソーサラー** X7 增援:飞龙

同伴加入:**ユミル**(自动加入) **ミシエイル**(过关后加入,有条件)

宝物:**きずぐすり** **デビルソード** **デビルアクス**(击败敌人后获得) **スターライト**(访问村子后获得,这个星影魔法一定要拿,要不然23章的BOSS无法打死)

地图:秘密商店 X1

胜利条件:压制

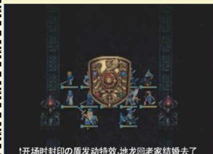
心得:本章开始时人物先不要动,将1最强得飞行单位带上龙枪并装备上去,尽可能靠近右上方山上的那3个飞龙,下回合飞龙会飞过来自杀。本章有6个暗司祭,其中有几个还会远程的陨石术,非常讨厌,赶快用飞行单位干掉。上方有盗贼记得截杀。洞穴记得不要忘记去,可以拿到加魔防的道具。剩下的敌兵用飞行单位群殴吧。地图右上方有一村庄让飞龙女王米涅哈占在村庄上面触发剧情,王子之后去访问可以获得极为重要的星影魔法和说得强悍的飞龙骑士**スターライト**。本章有斗技场又可以刷钱了,还有斗技场左边的山上有一块空地,那里就是秘密商店,那里有卖加能力的道具,绝对不要漏掉这么好的机会。

第22章 竜の祭壇
我方配置:自由(12人)
敌兵配置:魔龙 X6 火龙X3 **ソーサラー** X14 **バーサーカー** X5 **ソードマスター** X4
增援:魔龙 火龙 **ソーサラー**
同伴加入:**ナギ**(自动加入)
宝物:**扉のカギ リザーブ ドラゴンソード ドラゴンランス**
胜利条件:压制
心得:本章开始让盗贼与王子一边一个宝箱,每个人带上一个保镖。其余人列好阵型缓慢向前。地图左上角和右上角分别有一个暗司祭会用全员回复魔法,有条件的让两个飞行单位,一人一个灭掉他们。大部队前方有一个会用远程魔法的注意先干掉(要是难度大的话就顶几回合吧)。开完宝箱后快跑,,宝箱处有敌增援,随时注意地图左中、右中、房间旁边的左右通道有敌大量增援。敌人灭完后在房间外面集合,王子与盗贼一人一扇门,左右力量平均。排好队后开门,一回合后涌入狂灭敌人,压制过关。

第23章 魔王再び
我方配置:自由(12人)
敌兵配置:魔龙X6 火龙X5 **ソーサラー** X17 增援:火龙 魔龙
同伴加入:无
宝物:**ファルシオン**(击败BOSS后获得) **オーム ハマーン**(宝箱内)
胜利条件:压制
心得:本章如果觉得自己的人很强的话就可以快速挺进了,如果实力一般,那就分两路先灭左右边的火龙,再灭魔龙。大部队在中央汇合,左右边分别有一个会用陨石术的暗司祭先灭之。地图左右上方的宝箱分别是复活杖和修理杖绝对是好东西一定要拿。笔者暂时未发现可以有那个单位可以正常移动过去。这里有两种方法可以参考一下。1.直接用开宝箱的那个魔杖可以在11章获得。2.将盗贼传送过去,这样还可以灭掉那些讨厌的会用全人员回复魔法的暗司祭。敌在左下方、右下方、左中、右中分别有龙增援,注意配高攻主力带上高攻武器断后。BOSS一定要用21章获得的星影魔法,其余的武器皆无效。打败BOSS后可以获得神剑法尔西昂,本剑很有用,可以克制下一章的全部敌人,一定要得到。附:本章其实有一个BUG,可以快速过关的。本章开始时让一个最强大的主力用传送杖将他传送到BOSS所在的那个方形区域的左下角或右下角且好可以灭掉一个暗法师。下回合BOSS会离开王座主动上前攻击。到我方回合时将王子传送到王座上压制过关。不过神剑法尔西昂便无法获得,那两个宝箱里的超好道具也就,不过本方法适用与21章忘记得到星影魔法的玩家。



↑BOSS要用21章获得的星影魔法


↑开场时封印の盾发动特效,地龙回老家结婚去了

最终章 光と影
我方配置:自由(12人)
敌兵配置:魔龙X3 火龙X4 冰龙X4 飞龙X4 地龙X3 司祭X4 暗黑龙X1 增援:随即1~5个各种龙族(地龙回老家)
同伴加入:**エリス レナ マリア ニナ**(说得)
宝物:无
胜利条件:击败最终BOSS

心得:终于到了最后之战了,大家将输送对里的全部宝贝拿出来让最终章的龙享受受吧,不过王子身上带一把神剑法尔西昂就可以克制本章的所有敌人了。最终BOSS身边有4个司祭可以全部说得,不要干掉啊(汗,最终章也不让大家派出全部主力)。最终章全是龙,上场是王子的封印の盾发动特效,地龙全部回老家了。本章开始是列好阵型堵住走廊,主力顶在前面,第一批龙全部抵住后主力主动向前。BOSS所在的圆形魔法阵边上有5个方格,每回合会有随机数量的各种龙增援在上面。这上面无法站人,所以不要妄想堵住增援。每个方格配1~2主力守住龙一出来就灭掉。接下来就是说得,マリク说得エリス、ミネルバ说得マリア、シリウス说得ニナ、ジュリアン说得





レナ。保险的说得方法:我方人员走近可说得的司祭,
司祭说得后马上走开,舞女上前去对我方用于说得的人进行舞蹈,恢复行动力后马上逃离BOSS的行动范围,舞女一定要在BOSS的攻击范围之外舞蹈(BOSS攻击范围1~2各)。另外3个也是按照此方法说得即可。说得完成后,不用理小兵,我方的全部主力上前灭掉BOSS吧。BOSS灭掉后就享受辛苦通关后的动画和自己的评价吧。 ~~Fin~~
以上攻略部分属于原创部分,以下供应一些转至http://bbs.levelup.name/thread-6002-1-1.html的资料供玩家参考。

一.自创角色选项信息

过去:	才能:	未来:
【商人の子】幸運+2?魔防+2	【美しさ】技+1?速+1	【博愛者】守備
【聖職の子】守備+2	【賢?さ】幸運+1?魔防+1	【栄誉者】技?速
【孤??児】力+2?魔力+2	【異質さ】力+1?魔力+1	【求道者】HP
【農村の子】HP+4	【優しさ】守備+1	【富裕者】幸運?魔防
【貴族の子】技+2?速+2	【強?さ】HP+2	【隠遁者】力?魔力

二.秘密商店具体位置

第5章秘密商店:X21,Y6,武器屋和道具屋中间的那一格。
第11章秘密商店:X1,Y21,有个骷髅的地方。该关卡内可说的勇士杰克向右数两格的地方。
第13章秘密商店:X10,Y2,地图左上两棵树中间。
第14章秘密商店:X7,Y12,地图上方城外小湖泊的中央的一小块陆地上。需要传送杖才能到达。
第18章秘密商店:X12,Y20,马尔斯初始位置向右7格的空地上。
第21章秘密商店:X2,Y16,斗技场向左7格的平地内。

三.序章3关、5关、6关对话选项与人物出现的关系:

三.序章3关、5关、6关对话选项与人物出现的关系:

前日篇03对话:
选"はい",前日篇04BOSS为アテナ(雅典娜),前日篇05加入的同伴アテナ(雅典娜)。
选"いいえ"前日篇04BOSS为ジョルジュ(乔治),前日篇05加入的同伴ゴードン(哥顿)。

前日篇05对话:
选**“はい”**，前日篇05出现**ドーガ**(多卡),前日篇06加入的同伴同样为 **ドーガ**(多卡)。
选**“いいえ”**,前日篇05出现**オグマ**(奥古玛),前日篇06加入的同伴为**オグマ**(奥古玛)。

前日篇06对话:
选**“はい”**，前日篇07出现**カイン**(卡因),前日篇08加入的同伴为 **カイン**(卡因)。
选**“いいえ”**,前日篇05出现**エスト**(艾斯特),前日篇06加入的同伴为**エスト**(艾斯特)。

四.职业成长率

职业	HP	力	魔力	技	速度	幸运	守备	魔防
ロード（领主）	40	15	-10	20	20	0	5	-5
傭兵（佣兵）	60	20	-20	25	20	0	5	-10
勇者（勇者）	60	20	-20	25	20	0	5	-10
剣士（剑士）	50	10	-10	20	25	0	5	-5
ソードマスター（剑圣）	50	10	-10	20	25	0	5	-5
戦士（战士）	80	40	-20	15	10	0	0	-15
ウォーリアー（勇士）	80	40	-20	15	10	0	0	-15
海賊（海贼）	80	40	-20	15	10	0	0	-15
バーサーカー（狂战士）	80	40	-20	15	10	0	0	-15
アーチャー（弓箭手）	40	10	-10	20	30	0	10	-10
スナイパー（狙击手）	40	10	-10	20	30	0	10	-10
ハンター（猎人）	40	20	-15	15	25	0	5	-15
ホースメン（弓骑士）	40	20	-15	15	25	0	5	-15
アーマーナイト（重铠骑士）	60	15	-15	20	0	0	30	-10
ジェネラル（将军）	60	15	-15	20	0	0	30	-10
ソシアルナイト（轻骑士）	40	15	-10	25	10	0	15	-5
パラディン（圣骑士）	40	15	-10	25	10	0	15	-5
ペガサスナイト（飞马骑士）	30	10	-15	20	25	0	10	0
ドラゴンナイト（龙骑士）	40	10	-15	20	25	0	10	0
ファルコンナイト（隼骑士）	30	10	-15	20	25	0	10	0
魔道士（魔道士）	20	-10	30	20	15	0	-15	10
賢者（贤者）	20	-15	20	20	20	0	-15	20

ダークマージ（暗黒魔法师）	20	-15	20	20	20	0	-15	20
ソーサラー（巫师）	20	-15	20	20	20	0	-15	20
僧侶（僧侣）	20	-15	10	15	20	0	-10	30
シスター（修女）	20	-15	10	15	20	0	-10	30
司祭（祭司）	20	-15	20	20	20	0	-15	20
盗賊（盗贼）	30	10	-20	30	40	0	5	-10
マムクート（龙人）	50	20	10	30	20	0	10	-10
踊り子（舞蹈家）	-	-	-	-	-	-	-	-
コマンド（突击者）	40	30	-20	30	30	0	15	-15

五.全职业能力上限

职业	RANK	HP	力	魔力	技	速度	幸运	守备	魔防
ロード	固定職	60	25	25	25	25	30	25	25
傭兵	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
勇者	上級職	60	25	20	30	26	30	25	22
剣士	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
ソードマスター	上級職	60	24	20	29	30	30	22	23
戦士	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
ウォーリアー	上級職	60	30	20	26	24	30	28	20
海賊	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
バーサーカー	上級職	60	30	20	24	28	22	24	20
アーチャー	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
スナイパー	上級職	60	24	20	30	29	30	23	20
ハンター	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
ホースメン	上級職	60	24	20	28	30	30	23	23

ペガサスナイト	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
ドラゴンナイト	上級職	60	26	20	26	23	30	30	21
ファルコンナイト	上級職	60	24	20	25	25	30	25	26
魔道士	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
賢者	上級職	60	20	30	28	25	30	20	25
ダークマージ	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
ソーサラー	上級職	60	20	30	28	25	30	20	25
僧侶	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
シスター	下級職	60	20	20	20	20	20	20	20
司祭	上級職	60	20	25	26	25	30	22	30
盗賊	固定職	60	20	20	25	30	30	25	20
マムクート	固定職	60	20	20	20	20	20	20	20
踊り子	固定職	60	20		25	25	30		
コマンド	固定職	60	20	20	25	25	30	20	20

六.全角色成长率

角色	HP	力	魔力	技	速度	幸运	守备	魔防
マルス	50	45	5	45	45	80	25	10
マイユニット	30	25	15	30	30	60	20	10
ルーク	50	45	0	25	40	40	25	10
ロディ	40	35	0	35	55	60	25	10
セシル	30	30	20	45	65	50	15	10
ゴードン	30	30	0	20	10	50	20	10
ライアン	40	40	0	60	20	40	25	10

ドーガ	20	25	0	30	50	40	25	10
アラン	0	0	0	0	0	10	0	0
マリーシア	30	0	30	15	40	40	30	10
カチュア	50	40	10	60	55	50	20	10
ウォレン	40	40	0	45	15	40	25	10
マジ	30	20	10	15	40	50	15	10
リンダ	20	10	10	60	55	80	20	5
パオラ	40	50	10	75	5	20	20	10
サジ	30	25	0	40	20	45	15	0
ジュリアン	50	60	10	30	30	80	35	10
マチス	60	35	10	15	20	30	15	10
リフ	10	0	20	15	10	50	15	20
オグマ	50	40	0	30	30	60	15	15
ユミナ	20	0	20	30	40	50	30	10
ユベロ	30	0	20	20	35	50	35	10
シリウス	55	50	10	35	40	60	35	10
カシム	30	30	10	35	25	30	10	5
シーダ	30	20	10	60	75	80	15	10
バーツ	30	30	0	35	30	50	20	0
リカード	30	30	0	0	30	60	25	10
フレイ	50	30	5	40	55	55	25	10
ノルン	30	25	0	30	35	50	20	10
サムトー	40	20	0	10	40	30	15	5
ウェンデル	20	10	0	20	10	50	35	5
シーザ	40	30	10	20	35	30	15	10
ラディ	40	40	0	25	35	50	15	10
ナバール	50	35	0	30	40	75	15	10
フィーナ	30	50	10	50	50	80	10	15

カイン	50	25	0	45	60	75	20	10
パヌトゥ	-10	0	0	-10	-10	10	0	15
ロジャー	20	45	0	30	40	75	25	10
ジョルジュ	40	30	0	15	15	50	30	10
ミネルバ	50	40	0	40	25	60	20	5
エッツェル	60	0	20	40	30	40	45	20
マリク	50	0	10	45	50	75	30	5
エルレーン	60	0	10	30	30	30	40	0
ダイス	20	20	0	20	30	40	10	20
マリス	30	30	15	40	30	50	0	15
ホルス	40	40	0	25	30	35	40	10
ジェイク	30	50	10	40	75	75	30	20
ダロス	30	35	0	25	20	40	30	0
ロペルト	40	40	0	50	40	50	15	20
ペルフ	40	40	0	30	30	40	10	0
ライデン	30	35	0	40	40	40	5	10
ペック	40	30	20	40	40	30	30	5
アテナ	35	30	5	40	40	65	20	15
チェイニー	20	10	10	-10	20	40	15	20
チキ	40	30	10	50	60	90	10	15
エスト	30	75	10	60	55	75	20	10
トムス	30	45	0	40	20	40	25	5
アペル	60	45	0	35	50	40	25	10
ミシェラン	40	60	5	30	40	50	40	15
アストリア	50	40	0	25	20	60	15	5
カタリナ	60	0	20	50	55	75	35	20
トーマス	50	55	0	50	40	50	20	15
シーマ	20	55	0	45	60	80	10	20

サムソン	40	30	0	10	10	75	25	5
フロスト	50	15	20	30	30	20	20	10
ロシェ	55	35	0	35	40	75	25	15
ビラク	40	45	0	20	50	50	35	5
ザガロ	50	40	5	50	45	40	40	10
ウルフ	50	50	5	40	45	60	30	5
ミディア	50	25	0	35	50	20	30	20
ユミル	20	50	0	20	40	35	30	0
ミシェイル	60	50	0	40	30	20	30	10
ナギ	40	30	10	50	60	90	10	15
レナ	15	0	25	20	10	60	25	20
マリア	15	0	20	20	15	70	20	20
ニーナ	25	0	20	30	25	45	25	20
エリス	40	0	30	45	50	80	35	0

七.通关特典:

任意难度通关:	附加模式中"イベント回想"与"サウンドルーム"开放。
ハード难度以上:	出击准备画面中的"兵种变更"限制解除。
マニアック难度:	-
ルナティック难度:	追加4星新难度，其中的敌人能力与ルナティック难度相同，但战斗时敌人必定先攻击。

八. 12块星之碎片及5大宝珠获得方法:

星のタウルス	击败第3章 BOSS
星のジェミニ	击败第5章 BOSS
星のアクエリア	由第6章可说得的角色サムトー携带
星のキャンサー	击败第6章 BOSS
星のリブラ	第6章宝箱内

星のスコーピオ	第7章盗贼身上
星のレオ	第8章盗贼身上
星のサジタリス	由第8章可说得的角色ジョルジュ携带
星のバルゴ	第9章访问村子后加入的同伴ミネルバ携带
星のカプコーン	第9章宝箱内
星のアリエス	由第10章可说得的角色エルレーン携带
星のピスケス	第12章敌方火龙身上
光のオーブ	第14章剧情获得
星のオーブ	收齐全部的12个星之碎片后，14章剧情发生时获得
大地のオーブ	第16章盗贼身上
命のオーブ	第18章访问西面的村子后获得
闇のオーブ	击败第20章的 BOSS 哈丁





文:naocanlu 光皮　责:ZXZ•BOKU

随着黑白上市日期的一步步临近,新宠自然也成为了大家热议的焦点。
本文本着: 口胡 恶搞 大误 的三项基本原则　将为大家呈现一个不一样的口袋形象品评

好了　正文开始:



某鼠:最早公布的5代PM呀... 随着幻影的霸者公布的新世代PM佐罗亚和佐罗亚库　无论从哪方面看原型都是 狐狸——会直立行走的大狐狸...　毛皮不错,但现在不许做大衣了,否则会被XX保护委员会拘的...严重点更要罚到倾家荡产....爪子也很锋利(貌似...)大夏天的,用来切西瓜省得买菜刀了...　毛皮真是好呀... 话说每次剃下一点来做毛笔,刷子之类怎么样?

某N: 嗯　毛笔刷子的话就不会被拘了吧(大概?) 黑色的狐狸皮估计只有这家伙有吧?~真拿去卖一定赚翻了~~真是可惜...不过我奇怪的是 进化后的尾巴怎么跑到脑袋上了?? 不过我还是觉得~进化前那个4四只小小的脚好可爱啊~像四个倒立的口红戳在地上~

某鼠:我觉得是...尾巴变成了辫子...　不过就其身份来说,应该是和卢卡对应的存在呀...

某N:难道!……进化中基因发生了突变...(众:那鲤鱼变BL龙和某鱼变章鱼怎算...)?!尾巴变成辫子了? 不过路卡里奥一看就是高大光明的正面形象 而它就应该是阴险狡诈的反面形象吧~

某鼠:但是根据口袋的经验 一般长的像反派的都是被误解的好人(例如:灾兽 达克莱伊)所以这个也说不定...　依旧觉得毛发不错...抚摸 抚摸 好想剪下一绺来呀...(被黑暗爆破炸飞...)还好咱被炸飞的多了,自备了降落伞(众:喂喂...你是火箭队吗...还有降落伞...从哪里拿出来的?)







某N:估计看完三位主角的尊容……大家都会觉得这次草系蜥蜴翻身了…… 估计会是众口袋迷的第一候选宠了

(BOKU乱入:果断选草系的,其它的..............)

某鼠:翻身了+1... 就目前来看 也的确是支持率最高的一只...值得注意的是 这只并非蜥蜴,而是有脚蛇...

某N:其实关于草系的 虽然现在样子很可爱 可是某N最害怕蛇的说0_0进化后不会很吓人吧~(S式爬行~~吐舌头!...-_-||)

最显眼也最秀逗的就是那只火系的烤乳猪……(各位FANS原谅我……之后紧接着就被PIA飞...) 而且我发现了一个问题……这只尾巴上有个肉球看来也可以做道菜了!(依旧原谅我...我是跑外景的小编...到现在还空腹中...)~ (BOKU乱入:你是广东人啊,啥都吃)

某鼠:那个螺旋式尾巴是萌点 = =+ 其实小猪看久了会觉得很萌的

但是水系那只...海狸... 万恶的雀斑呀... 我第一眼看到水主时候还以为是个雪人... = = 这红鼻头怎么想出来的...

路过的某想:"喂~这是谁家的小宝宝呀~怎么穿着贝壳图案的婴儿衣啊~ 好可爱...抱抱..."
众:...= =/// (BOKU乱入:素啊 素啊)

某鼠:额...总之...对于这种局面 只能说:期待进化了



某鼠:这次黑白神兽给人很现代的感觉呀... 那个尾巴...真的不是太阳炉吗(谜之音:难道是第五世代太阳炉搭载型PM!) 用来造MS武力介入或许不错呢? 来来 刹那小朋友 这个卖给你怎样 刹那:我是高达... 你也扭曲了... 某鼠:... (之后被三红OOR pia飞...)

某N:咳咳... 这两个嘛~尾巴部分自然是(吐槽)重点 分别是涡轮发动机和大钻头(喂~钻头?说道钻头就想到天元突破...大哥死的好惨... 众:跑题了喂...) 嗯...而且身体很有金属质感 放块磁铁会被吸住吗??(神兽怒视某编...)~ 感觉这次的形象有点DM了······

某鼠:话说下一部剧场版会看到这两个打来的(又...又打...) (众:剧透了喂...) 看目前的预告来说打的很华丽,各自召来了极其气势磅礴的乌云和白云呢...多余剧透禁止... 最近的剧场版呀... 这都是第几次神兽乱战了... 盖欧卡和固拉多这对该打的没在剧场版打过就让制作组你们那么纠结吗...非要之后见一对打一对... 就算不是一对的也要拼着凑成一对来打... = =
(众:-_-||)

某N:...不会吧...来年又是神兽混战...= = 刚说幻影霸者看到点希望...

某鼠:好了...为了防止你们两个干架(BOKU乱入:为了防止世界免受破坏........)...来人...把这两个家伙一个丢到炼钢厂 一个丢到发电厂...造福万家...用来当新型无污染可循环能源...(被神兽们合力PIA飞...到外宇宙...还好有带穿梭仓...回...回来了...(喂喂!...竟然...连穿梭仓都...话说这个你...又是放在哪里了!。。。)

某N:为什么我觉得黑色那只去做建筑工人不错?工具都自备了(指手上的护甲以及涡轮发电机) 而且工头绝对不敢扣它工资······(工头泪奔~~~~) (众:估计没有任何人敢扣它们的吧...)



某N:除了那只鼠类感觉还可以外……其他的就……尤其是那个猩猩?(是猩猩吧0 0 星痕(打了个喷嚏)(BOKU:.....):唉?谁又在背后叫我猩猩?让我知道的话...明天就让他在社会学以及生物学意义上彻底从掌吧消失= =+) 还有那个带着花纹的球体到底是什么………… 那只鳄鱼用来做潜水(沙?)艇导航员不错……眼睛分明就是副望远镜啊~至于那只斑马嘛……我看完感觉就和它一样~被雷击中头部了呜呜(快乐蛋大人快来救我啊~~)

某鼠:灰鼠赛高!!! 作为鼠族新成员的灰鼠的到来使我颇感欣慰 H姐之类的女性吧友会很喜欢吧(H姐曰:我是猫控...-_-||) 至于那个球...那个是梦貘之类的...话说这没和素利普重吗...= = 鸽子也不错...应该是新一代初始鸟 但看样子估计不会偏重攻击...姆克鹰地位依旧呀...(BOKU乱入:还是初代的比雕好看啊)

某N:要是和素利普对比的话,可以算得上口袋的工作人员是对同一种现实生物在口袋中的两中截然的不同诠释吧,那个鳄鱼也和小锯鳄是这样的关系吧……我觉得这只鸽子从形象来看更像用来烤着吃的那一种(即:HP厚型~) 看起来很肥美啊啊~~额 口水不由自主地淌出……~抱歉..失态了(背过身,掏出手帕擦...众:喂...某N有没有带带着降落伞穿梭机之类的呢? 某N:没有呀 众:放心了 PIA飞...10分钟后...某N驾驶着高达飞回会场...众:...!-_-||)

某鼠:斑马九成是被电糊的 =x= (大...大误) 至于齿轮...请告诉我这真的不是DM...

某N:一定是电糊了= =+ 没看见身上还缠着“绷带”吗 囧...难道说一开始是白马?
对了 忘记了还有那两个齿轮~为什么不分成两种呢?就像正负电兔~一就叫顺时针齿轮另一种叫逆时针旋转齿轮……

某鼠: 的确...齿轮的特性也是正负极... 和电兔一致...但是两种的话...静态图不会很难区分吗? 那只猴子看起来很急躁的感觉...看形象来说应该是高WG的类型...燃烧突进预定...其实我想说...这鸽子真肥...比起波波之流...

某N:额 纯WG型的猴子...和双刀火猴就不会重了... 那个梦貘怎么看都像过节吃的带枣馒头啊~ 我先咬一口尝尝~啊呜~~ (等等... 众:要不要PIA...众2(?):...还是算了吧...已经无力了...)

某鼠:其实我觉得地面系的鳄鱼也很违和... 还是小锯鳄好点呀..

某N:嗯 这鳄鱼的皮估计做皮包不错 小锯鳄的皮太小了...而且还是蓝色的...

某鼠:看地图上貌似有很大面积的沙漠...应该会在那里出场吧... 皮包吗 = =+ 但貌似也会被XX保护协会拘的...

某N:看这家伙的眼睛 异名应该是"沙漠中的潜水艇吧"……

某鼠:这个... 有道理呀!(拍桌)



某N:这里面那个难道是带枣馒头(误)的进化吗?~ 那只鹰不错呀~头发上的羽毛很像印第安人的头饰啊,所以说这次PM设计参考了美国文化?难道大陆原型真是纽约?~不过再看看尾巴和嘴 怎么觉得和凤王有点像...即视感吗...? 最让我费解的是绿色那个~那是在向我们展示植物的内部构造吗?还是叶绿素是怎么产生的……= =///~ 带翅膀那个像个小恶魔还有点像蝙蝠之类的 ~那个黑色圣诞树还有些特点的~不过脸为什么那么像...迷唇姐?至于那只浣熊(是吧?或者说某种鼠?)好像和鲍牙狸很像呢~关于这只……最大的特点就是没特点……(BOKU:熟话说舍利子诸法空相..............)

某鼠:馒头进化+1(其实我觉得像绣花枕头...)... 鹰又一次让我想到了DM... 也的确很有印第安的感觉...
那个绿色的大爱... 果冻呀(YY而已...众:自重...) 其实原型貌似是细胞之类的... 也就是说中间的是细胞核 边上的是叶绿体 线粒体 高尔基体之类的细胞器?

某N:嗯!绣花枕头很有道理 毕竟和梦有关嘛~~至于那个绿色的没想到原理这么复杂啊……

某鼠: 绿色的那个因为名字里有一部分来源于 卵子 。那个不是圣诞树...就资料来看应该是绿色可爱酱对立的存在...分别出现在不同版本里面。 貌似在任天堂大乱斗X里见到过类似的某杂兵...但是颜色不同那个是黄色的, 原型应该是某种祭祀用的柱子吧(这个未考证...)。蝙蝠居然是超能系的...期待种族值和进化... 那只啮齿类动物眼神好诡异...好像混乱了一样...或者熬夜了? 那只貘貌似还是某新系统的吉祥物,并且开启那个新系统貌似还要先抓只这个。

某N:那个浣熊不会是是小浣熊干脆面吃多了吧...+_+(咦?) 眼睛才变得那样@_@(众:虾米?!!!)

于是某专家语:看吧 油炸类食品的又一个牺牲者...

某鼠:那只具有破格/斗争心的小龙貌似被忽视了... 体型太小的悲剧? 现在众人正在纷纷猜测它是不是新一代准神(就是历代那几条龙)的初始形态,要是破格龙出现的话势必会引发对战界的轰动。

某N:纳尼??!这个难道会是第一只草+龙系准神?有可能啊　初期很弱小也很可爱　符合准神的标准　　　至于绿色的...这么说属于食草系的龙0_0看来不会很霸气了(失望+叹气)~

某鼠:...不是的...虽然是绿色却并没有草属性...可是那牙看起来不像吃素的...其实觉得很有点古代生物(绕个圈子的说法...其实就是恐龙...汗)的感觉　　也还算可爱吧

某N:那个"围巾"很有意思啊　加上那两个牙　有点像在吃西餐~ (BOKU乱入:自带专爱围巾~~,那果断要禁掉了)

某鼠:同感　　围巾还有点西部牛仔的感觉...

某N:是啊　可惜头上没草帽~

某鼠:难道进化之后有?(笑)

其实我还是比较期待第三只封面宠...　要是冰龙的话...勉强接受...水龙的话就美了...(可惜和帕鲁奇亚严重重复...)

某N:之后呢?

某鼠:完了...目前就到这里了

某N:意犹未尽呀...　来说两句结语吧

某鼠:额...



结语:某N:那么目前公布的新宠就这么多了(虽然还在不断地曝光= =+)~总体给我感觉还是很期待之后的PM,但同时也有些许失望,先不提好不好看,就说各自的特点结合的有点过于唐突~希望进化后能够有些亮点吧,外形和以前的一些经典的形象相比还是有很大的革新呢~　新的三打系统感觉颇为复杂...双副主角也是亮点。改革的地图以及视角也增加了很多新的亮点。总之,黑白绝对是系列变革之作。

某鼠:新宠还是在不断的剧透出来...官方你这次剧透过多了喂...我倒是更希望看到宣传片。总之　即使现在看着还是有点别捏　但每一轮的新宠出来基本都会引发争论。但是看久了
,自然而然也就会习惯了。总之,黑白新PM亮点多多期待多多!

大家一起一一一一一一一鞠躬。

欢迎大家的收看　下期同一页数(...大概)请继续关注本栏目最新情报。

嗯　感谢大家的支持啦~~(主编突然冒出来打酱油...)~

文by: 光粒子皮卡丘　naocanlu　　众(?)　众2(...)等...

掌机不灭的传说

文/ZXZ?BOKU　幻随想

掌机问世时间不长,问世后迅速的占据了大块的游戏市场,从画面、游戏容量上虽然无法与家用机、PC等匹及,但是它的便携性、创新性使得愈来愈多的玩家加入到其行列,掌机也得到了快速的发展。正是因为有此契机,掌机至今仍有许多优秀的游戏作品的品质与家用机不相上下。从过去到如今掌机陪伴着几代人走过了数十载的风雨,依然没有衰老的迹象,仍焕发着无尽的活力,这便造就了掌机不灭的传说。笔者今天就较成功主机上的经典作品,以此感谢掌机给我们带来的快乐。

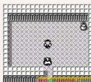
GB系列

口袋妖怪金银



口袋妖怪金银是Nintendo在1999-11-21发售的一款口袋妖怪系列续作,与初代相同的是金银采用双版发售,金的封面神兽为凤王,银的则为路奇亚。本作无论从剧情、画面、音乐、要素、系统等都较上作有了质的飞跃,这也让本作达到了口袋历代作品的巅峰。引用PG一句原话:"如果当你问到口袋妖怪历代哪一作最经典时,将会有一半以上的玩家回答金银。"这句话足以见得本作的魅力所在,像笔者这样口袋妖怪金银有过999小时游戏时间的也稀疏平常。任天堂也正是看到了此,在09年底发售了金银在DS上的复刻版心之金 魂之银。至目前为止,这复刻的两作已被国内有爱人士汉化。说起本作最经典的系统莫过于双地图了,这个系统一直为人津津乐道,流传至今。每当有新作发表时,都有人会问:"有没有双地图啊。"

吞食天地GB2



此作不用多说,80、90后的同学基本听过此作。不少甚至还玩过。吞食天地是以三国历史为背景题材的一部优秀作品。主线剧情贯穿了黄巾讨伐、董卓暴乱、曹操雄起、古城会、三顾茅庐、火烧赤壁等此外还可以在山洞中遇到虎、狼、蛇、麒麟等怪物。焕发出了浓郁的三国色彩。最终BOSS是曹操,刘备与曹操单挑,本战只要流程中有注意练级就不会有很大的问题。游戏中还存在许多为人们津津乐道的BUG,比如无限要兵、买卖毒针等。这些你还记得吗?

萨尔达传说 梦见岛





本作由Nintendo的首席游戏开发师宫本茂大叔负责制作,融入了宫本茂大师童年的冒险经历。本作要素十分丰富,显然已经达到了GB所能达到的顶峰。本作奠定了系列今后大部分的要素,今后的作品中有许多都能看到梦见岛的影子。因此可以看作里程碑的一作主角林克因为在海上遇到了暴风雨而漂流到了小岛,开始了梦幻般的冒险。游戏流程:在战胜了层层挑战之后终于集齐了8个乐器,唤醒了风之鱼本作最经典的要素莫过于2段剑和在商店偷东西了,在集齐5个海螺后要是不到海螺馆换取第六个海螺就永远无法集齐20个海螺了,便无法

得到2段剑。偷东西也很有意思,偷东西就是避开老板的视线将东西拿出去,偷东西成功后再回到店里就会被老板活活电死。这都是大伙童年的记忆啊。

牧场物语GB2



GB上一共有3作牧场物语,从初代一直到那个有神奇手套的3代。为何选择了中间之作,2的经典之处在于同口袋金银一样它开创了许多的原创要素:农具的升级、木刀の果实、饲养动物(包括猫狗马什么的)、泡温泉、钓鱼养鱼以及与村民和动物的友好度都很好的融入了本作,还有像温室、捕虫等这些要素等特殊要素,以上大部分都是友GB2开创的先河。作为牧场史上的里程碑的一作当之无愧。跟图书馆MM的友好度达到一定程度还可以获得秘密地图并隐藏着联机要素,所以说2作为GB上最经典的一作其实也不过分。

三国志GB



上面说的都是RPG的游戏,咱也换换口味。三国志作为一款老牌的SLG历史游戏自然不会放弃登陆GB这个平台。虽然只有几兆的游戏容量,但在当时已经属于海量的级别了。100多大洋挥泪购得。麻雀虽小,但五脏俱全。三国志中诸如黄巾之乱、董卓横暴、曹操雄起、三顾茅庐、三分天下等游戏中基本都有收录。在不同的剧本中以及对应的势力地盘大小的不同还配备了专门的BGM音。背景音乐古风浓郁、悠扬婉转又不失豪放的BGM充分的展示了三国的历史风格。系统中内政、军事、商人、外交等都做的如此细致这不但展现了本作的丰厚内含,也体现了制作人员的细心。此外本作还支持多人游戏,记得当时在社会实践午休时跟3、4个同学在玩还被教官发现了,后来吗,呵呵……

GBA系列

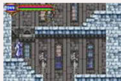
太空战士GBA1&2合集



太空战士?!可能部分同学没有挺过这个翻译,另一个翻译嘛,就是最终幻想。本作是FC的复刻版,虽然是炒冷饭,但是热度绝不低于旧版。本作十分有诚意从画面、音乐、系统上有了很大的提升也因为它的优秀品质,也使得它进入了FAMI通白金殿堂。本作在游戏容量不大的平台上表现出了宏大的世界观,这是其他很多作品所不及的。这也成了FF系列所独有的魅力,系列许多作都有着凄美的剧情,这两作也不例外。正是因为在破产边缘的孤注一掷,便造就了如此不朽之作。也将它从破产的边缘拉了回来。笔者感叹:如果评价中有S,那么我绝对不会给A啊。

恶魔城 晓月的?舞曲(以下简称晓月)





恶魔城白夜协奏曲的失败,正衬托出了晓月的优秀。晓月是GBA恶魔城系列3作中的最后一作,也是集大成的一作。因为其品质优秀,以高分荣登FAMI通白金殿堂。PG第二期也花了极大的篇幅介绍此作。也引得无数动作爱好者为此折腰,为此挑灯夜战。晓月的魂系统在当时可谓大受好评,剧情也在ACT中算是很优秀的了。各种模式和丰富的收藏要是在当时也是惨招表扬。笔者再次反问一句:漏此一作,遗憾否?

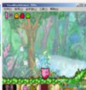
魔法假期 GBA



本作画面颇具童话风格,在激烈的战斗之余也不乏使人放松。音乐配合画面也恰到好处。当同伴加入后,屏幕上不再是主角一个人,而是仲良的同伴紧随其后一起战斗,使玩家不在有一个人玩的孤独感,也很容易使玩家代入剧情中。独创的精灵倍率打法也在战术上提供了一定的研究空间。本作的等级笔者一直无法练满,在最终BOSS的洞穴前有一个老头,要是玩家集齐了20个黄泉之石。就可以使他加入,老头是使用光属性精灵的贤者LV为300(汗),不要惊讶,他还能升级。正是有着如此多的优点本作亦荣登FAMI通白金殿堂。

星之卡比 镜の迷宫





游戏不是男生的专利,可爱的游戏亦不是女生的专利。可爱的粉红色球球卡比就很好的解释了这一点,多和谐的游戏啊。可爱的卡比可以使用很多的道具,可以吸入敌人并获得它们的能力(苍蝇例外),一路打败敌人便能获得需要的镜子碎片。在集齐8个碎片之后就可以获得万能剑并进入最终BOSS战了。冒险中要是遇到困难还可以打电话呼叫应援团来一起搞定BOSS。本作也以高分荣登FAMI同白金殿堂,大家为我们可爱的卡比鼓掌吧

光明之魂2 GBA





玩家:"老板,这里有没有卖口袋妖怪 火红呀。"JS:"莫有,买完了。你看看这个吧(JS在柜子里摸了摸)。这个光明之魂2最近有很多人玩啊。"(JS狡黠的笑)这就是笔者与JS曾经的一段真实对话,光明之魂2是一部非常细致精美之作。大部分人都评论它:"光明之魂2呀,很好玩啊"不用怀疑自己的选择,如此朴素的赞美,这就是光明之魂2。如此评价也恰如其分。PG曾经用了很大的篇幅介绍并为此作做了攻略,一直到前一两年还有人在问答无双上提问它的相关问题,时间跨度如此之大,足见它的不灭的属性了。就算现在玩也一点不觉得它被时代抛弃。游戏中的道具、秘密迷宫、密道都做的如此精细,还有那个刷矿石的超经典BUG。悟已往之不鉴,知来者之可追。还等什么,快拿起掌机吧。

DS系列

俄罗斯方块DS



俄罗斯方块?!什么,同学你不知道什么是俄罗斯方块,请问你是地球人吗?(说笑 呵呵)。俄罗斯方块是有俄罗斯人阿列克谢•帕基特诺夫发明。游戏正常模式是填满--消除--填满的循环模式填不满到顶你就死了。本游戏玩家上至老依姆、老依伯,下至开裆的小朋友,无人不知无人不晓,真是当之无愧的全年龄啊。虽然这说的有点过分,但是已无限接近了。俄罗斯方块一直为游戏界所虎视的一杯大羹。一直被顶在争夺的前线,其销量已是无法估计的天文数字,其平台几乎无所不及。就连笔者在小学门口地摊买的8块钱的那个也竟然叫俄罗斯方块机。DS上的这作模式丰富,当然普通模式是最具挑战性的了。笔者曾经经过一天的奋战终于到了999级,其实一点也不难,就是要有耐心,当然10几个小时的时间是至少的了。

超级马里奥兄弟DS





超级马里奥兄弟DS又是一作销量超过千万的巨作,游戏由Nintendo的首席开发师宫本茂大

师复制卡发。马里奥一直从FC时代就一直陪伴大家到了现在,当时还没有自己的名字,大家都叫他JUMP MAN。本作仍然继承前几作的KUSO、滑稽的风格。仍然如此优秀本作加入了许多新要素。例如微小化、巨大化等变身形态,也添加了小游戏。在联机方面秉承了Nintendo一向拥有的极强的互动性,这些正是此作真正具有收藏价值的卖点了。

任天狗



萝莉杀手、少女杀手、大婶杀手、妈妈杀手、奶奶杀手、狗狗有爱人士杀手。(汗)幸亏笔者没被可爱的狗狗萌杀,要不然本文就无法完成了(笑)。掌机上向来有着许多电子宠物游戏软件,但威力如此之大非此莫属了。多少DS成了养狗专用机、多少大叔因此拜托了单身、还有多少小盆友的DS不在自己手中。这果断的使任天狗被FAMI通评为满分游戏,这就是爱啊。

LOVE PLUS



女性全被狗狗抹杀了,妇联的同志们也无能为力。万恶的DS将魔爪伸向可爱的男性同胞们。多少MAN机不离手、多少MM怒喊分手而男友无动于衷、又有多少少妇老公不在鸟自己。LOVE PLUS作为一款恋爱游戏引起的社会效应是其他AVG游戏很少能匹及的。什么社会效应?可能你在上公共厕所时会发现有人对着DS傻笑、可能你在大街上、娱乐场所、沙滩也会看见有人对着DS傻笑、还可能有人会拉你到一个墙角说:"嘿,哥们,看,我的女朋友。"你应该清楚多少DS游戏被炒过40000円,没错,这就是我们的LOVE PLUS。

机器人大战W



机战W是继GBA的A、R、D、J之后的系列又一作正统续作,J在GBA时代大受好评,而W则比J在剧情、音乐、画面、系统上都有了巨大的提升,对于一个机战犯来说,无疑是一作可以评为S级的作品。特别是机战W的剧情十分优秀。眼睛厂将自己的原创作品和各个参战作品的剧情完美的结合并丝毫不显杂乱,主角也没有过分的强悍,系统的平衡性也得到了极大的提高。本作还可以与GBA上的正版作品联动得到强力的芯片。所以可以说目前GB及DS系列机战中W最高。

怪物猎人P2G



威武的迅龙、孤高的黑狼鸟、强力的金狮,本作是目前PSP上少有的销量突破百万的游戏软件,要是加上Chinese的游戏镜像,那这个就是天文数字了。它是2的资料篇,融合了前几作的大量要素以及强悍的怪物,高手养养崩龙,新手逗逗跳跳,你看这个游戏多和谐啊。本作真是因为任务怪物多、要素广等引得不少动作游戏爱好者纷纷进行研究,引申出的论坛、群组、相关作品周边更是不计其数。随着3的到来它会淡出游戏市场吗?我们拭目以待。

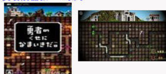
浮游PSP



当你每次被强力的BOSS甚至小兵打到HP归0时,很快你就会看到Game Over的字样。高难度的游戏即使你有1000条命也不见得可以完成任务。再还未看到最终BOSS前就发出无尽感叹。可有一款游戏你永远不会Game Over。"啥","是的

同学你没听错,真有这个游戏,它就叫浮游。"这款游戏容量很小,但以创意著称。游戏中玩家扮演一个浮游生物,不断的分解,消化敌人使自己强大。螳螂捕蝉黄雀在后,当你试图吃掉敌人时,可能你已被另一个敌人盯上。虽然是小小的浮游生物世界,但遍布杀机。就算被敌人吃光了,你也不会死掉。只是浮到最上层,只要你有耐心。毫无疑问,你便会成为浮游界的霸主。

勇者别嚣张PSP(系列)



本系列是一款创意游戏,玩法为我们所熟知的塔防模式。红发亚鲁特打败魔王、猫眼小子林克救出公主、还有老美喜欢的英雄主义,但最终的受害者总是魔王陛下。本系列我们扮演的角色是正好与传统的英雄相对立的魔王。制造各种怪物阻止"XE"的勇者突入。正是如此KUSO,本作大受欢迎。至今已在玩家的呼声中出到了系列第三作。我们为魔王大人喝彩吧。

AIR(鸟之诗)



催人泪下,感人至深。KEY社的三大催泪弹之一,KEY制作AVG游戏的功力十分深厚,每一作都堪称经典。AIR便是其中一作,虽然不起眼,但是其感人的内容不知使多少人潸然泪下。AIR一共三大篇,其中过去篇和主线篇虽然人物上完全不同,但实则暗含联系。男主角国崎往人继承了祖先的遗志,寻找云那端的翼人少女。主线篇有3个女主角,当你认真攻略时,便会发现每个女主角都有自己的性格自己独立的剧情和各自的感情。正是因为这样鸟之诗鸟之诗是一部绝不容错过的AVG游戏。

英雄传说PSP三部曲



空之轨迹三部曲,被Falcom从PC上移植到了PSP,并加了语音,算是诚意的表现。FC是一切的开始,SC是高潮的一章,3rd是外传外加剧情补完和承接之章。三部的剧情都十分得细腻,支线的庞大,人物之间关系的淡淡变化,三个国家之间的政治利益纠纷,星杯骑士团的黑暗,结社的神秘无不向我们勾勒了空之轨迹的宏大世界观。战斗系统方面,在第一作的基础上设置了协力技能,可配出的魔法也越来越多,实用性大大增强,为广大玩家们提供了多条虐BOSS的方法!此外在3rd中,可用的人物多达十五位,丰富的人员搭配,丰富的战技使用,使得一场场战斗丰富多彩总体来说空



之轨迹系列在PSP游戏中算是上乘之作。仰望天空,看见空之轨迹延伸到天际,新的英雄传说将要到来……













自己制做

NDS的反烧录补丁EXE

文：天氣、陰、kfj828，
责：ZXZ•BOKU

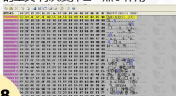
首先呢热烈欢迎我们请来的嘉宾——电玩巴士的天氣、陰童鞋（啪啪啪啪……掌声无限循环中）他将为我们带来本期教程教你如何自己制做NDS的反烧录补丁EXE，下面把话筒交给我们的天氣、陰童鞋：咳咳，这个只是纯教程了 真正要找最新反烧录代码还得去日站2CH

■ 我们就拿三国志DS未打反烧录前的ROM当小白鼠

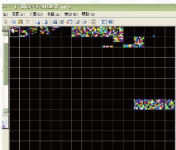


4724 三國志DS3 [58E981CD]
00004300 23 F2 97 62 CE C6 9F 0B 21 B4 0A AE 50 E4 49 DC → 1C 00 9F E5 00 10 90 E5 18 20 9F E5 02 00 51 E1
00004310 A4 FA D7 89 C3 B4 56 91 57 8A 68 84 72 A7 00 95 → 72 10 A0 03 08 10 C0 05 8E 10 A0 03 C4 10 C0 05
00004320 4E 0B E6 D6 9F B6 C8 66 85 20 E4 04 → 1E FF 2F E1 00 64 18 02 34 5D 09 E0
00004A18 1E FF 2F E1 → 38 FE FF EA

1 这是它的反烧录代码对吧
接着用CT2修改ROM的代码 CT2的下载地址【不用花钱】：（是啊）
我将他的教程详细了一遍
用CT2打开rom 其实CT2是用来HH的工具 再次发挥它一点小作用



2 一打开 哇好多乱码 别担心 咱不是Hh游戏咱只是修改下代码而已~~~
如果一开始打开是下面这个界面，用Ctrl+H即可切换到上面的界面

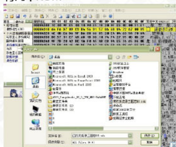


接着用Ctrl+F寻找 要修改的代码
1、00004300(这个表示多少行不用查找 只找后面的) 23 F2 97 62 CE C6 9F 0B 21 B4 0A AE 50 E4 49 DC 改成 1C 00 9F E5 00 10 90 E5 18 20 9F E5 02 00 51 E1
2、00004310 A4 FA D7 89 C3 B4 56 91 57 8A 68 84 72 A7 00 95 改成 72 10 A0 03 08 10 C0 05 8E 10 A0 03 C4 10 C0 053、00004320 4E 0B E6 D6 9F B6 C8 66 85 20 E4 04 改成 1E FF 2F E1 00 64 18 02 34 5D 09 E0
4、00004A18 1E FF 2F E1 改成 38 FE FF EA



3 画红圈的部分表示要修改的代码
于是照着反烧录代码把它修改
全部修改完后
注意：要另存为 不能保存 原因等下说
菜单→文件→另存为

有两个ROM





4 现在将要用个东西 制作EXE：WQSG

WQSG下载地址【不用花钱】：（笔者_-）

WQSG界面↓

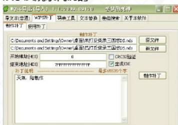


点击“WIPS补丁”



5 在看到两个ROM

原文件填未打反烧录前的 新文件填有改了反烧录代码的



6 点击制作补丁啦



7 好咱们去看看



哇 这就是补丁啊神奇列~~~~~（完）

以上便是教程了，演讲完毕！！

咳咳，讲的真是是详细呀！连我这个游戏白痴都会了呢，以后就再也不用做伸手党了，哇哈哈哈！（此时旁边一板砖飞来正中我们的主持人）谢...谢...谢谢观赏这次的...的...的节目，我们下次再见！！！

（ZXZ•BOKU乱入，感谢TG BUS的天氣、陰童鞋和小编kfj828给我们带来的这篇文章）



各位童鞋，各位吧友，大家好哟。掌机迷吧的吧刊终于在半个多月的制作中，即将完成。我们的各位小编的工作也就就此告一段落。这次就由BOKU我来主持PG BAR，希望大家能支持我们的吧刊。正如标题Our PG BAR 就是大家的PG BAR各位想参与都可以来。这次吧刊在制作期间遭到了许多的困难，开始时的文章的不足，之后便是漫长的资料的收集、审核与栏目的制作，以及最后最困难的排版了，这里要感谢各位小编在吧刊上付出的心血和对此无限的爱，以及NEW掌机迷各位小编的帮忙与支持（吧刊和NEW掌机迷携手共进吧），这些缺少任何一个，吧刊都无法完成。创刊号顺利的完成了，下一期会何时出，作为月刊？季刊？还是半年刊？这个作为主编我也无法明确的告诉大家，最为可能的还是季刊。毕竟大家精力有限，甚至有些同学上课后便无法参与，最重要的还是各位编辑的爱与热血，只要大家相信掌机迷吧刊能做下去，这就是对吧刊编辑团队的鼓舞，我们也将走的更远。要是哪位有心想参与编辑的就联系naocanlu和我吧，编辑团队随时欢迎你的到来哦~~

次日谈

本来想做一次次日谈的，无意间变成了一段与小熊的对话。觉得很能体现吧刊制作的部分情景就拿来了。

ZXZ•BOKU 18:42:10
那个我们来做个简短的对话搞在PG里吧
ZXZ•BOKU 18:42:17
PG BAR里
naocanlu 18:42:46
嗯 明天行么 我昨晚手札想睡一会儿
naocanlu 18:43:13
昨天没睡 今天又洗了澡 有些坚持不住了
ZXZ•BOKU 18:43:15
嗯
naocanlu 18:43:33
待会儿就能发过来

ZXZ•BOKU 18:43:33
那做完发过来吧
naocanlu 18:43:40
好的~
ZXZ•BOKU 18:43:48
呵呵辛苦了
naocanlu 18:43:59
没有~
ZXZ•BOKU 18:45:59
naocan做完吧刊想干嘛呢~~
naocanlu 18:46:47
就回到以前那样啊 等待下期制作
ZXZ•BOKU 18:46:57
呵呵 好伟大啊
naocanlu 18:47:25
有空的话也想学点制作技巧
ZXZ•BOKU 18:47:44
呵呵 我也是啊 不然美编们太累了
ZXZ•BOKU 18:48:08
这次多亏了有剑纹和大家帮忙呢
naocanlu 18:48:19
是啊
ZXZ•BOKU 18:48:52
等会一起把你那个以前小熊的头像发过来哈
naocanlu 18:49:07
额~好的~
ZXZ•BOKU 18:49:05
毕竟那个深入人心啊
naocanlu 18:49:32
嗯 我早起有个头像十分但疼
naocanlu 18:49:35
早期
ZXZ•BOKU 18:49:42
呵呵 不打扰你了 掰掰
naocanlu 18:50:01
马上就完了 我昨晚就发过来~
naocanlu 18:50:04
做完
ZXZ•BOKU 18:50:18
嗯 等会再见哈
naocanlu 18:50:44
嗯 好的~

编者手札

本栏目就是为大家介绍一下制作期间编辑们的感受和他们身上发生的事情~可以让大家更加了解编辑们的工作环境和条件吧~

ZXZ•BOKU

好了，我先来了。说说吧刊编辑的历程吧，开始时吧刊参与的人很少很少。一直无法分配工作，后来剑纹和naocan的帮忙在吧里大招人员，我也发动人脉寻找人才，总算是找齐了各位编编。大家便开始忙碌了。后来BOKU便去做火纹的攻略，由于中途流程失误，导致多花了1天的时间。攻略写的不咋滴，能看便行，能帮上各位点忙，那就更行了。说到编辑过程中虽然随想、堕天使、剑纹等人很忙，但是他们却能抽出时间参与，真是十分的感动。由于开始到最后一直做的是分配任务的工作，所以不知不觉就变成了主编。说来惭愧，开始时是手忙脚乱的，不过做着做着便出了感觉，这也是这一次最大的收获了吧。总之吧刊能出，始终是要感谢各位编辑人员付出的汗水，也要感谢各位读者的支持。要是各位有想参与下一期或者今后的制作的就联系naocanlu和我吧，人多力量大。最后在此做一个广告，招募喜欢掌机的童鞋加入该群107501763，人数已破百，快来哟~~

NAOCANLU(naocanlu)

啊呜~~大家好呦~我是这次的编辑脑残熊~我主要的工作就是~呃......打杂吧~其实主要负责的是吧友访谈 我准备了挺久呢~希望大家看到后能够喜欢啊~要说这期间发生的事嘛~可能

就是这次为了忙吧刊每天都睡得很晚吧~现在已经有点吃不消了，呵呵。其实我很懒的 有时候也想偷懒歇歇（汗）
不过看到其他编辑都在那么努力的工作，自己也不能闲着了~感觉这次对我而言是一个挑战。说实在的，一开始真的没想到能够在短时间内完成，
也不是特有信心。不过在做完第一篇访谈之后，觉得自己的信心提升了不少，也更有干劲儿了。之后就一点点的完成了全部工作。
现在真是觉得有点不可思议呢，没想到自己这次可以完成任务。感谢一下各位同事了~给了我不少鼓励和帮助~也感谢支持过我工作的吧友。
希望这次的把看能带给大家欢乐和感动吧！~

幻随想

各位好~我是幻随想，本期的编辑之一这次主要负责美编和以及协助一些文章的写作。这次从初期就加入到制作了，其实我并不是很有时间吧。
而且悲剧的是我还不能自由使用电脑......所以也给本次的工作带来了不少麻烦。还有一件事也让我很火大......我用手机看资料时经常会出现死机
需要重启的情况......真想直接将其抹杀！我的编辑工作也是在这种条件下艰难进行的，从一开始的迷茫到了后期渐渐完成时的明朗和喜悦，
可以说这样的努力和坚持也没有白费。这也算是对自己辛苦付出的最大回报吧！当然，我希望大家可以喜欢和支持这次的创刊号啦！
大家这次真的很努力的！

吸血鬼苍雨

大家好呀~我是苍雨，也可以叫我苍雨大神（哈哈~）这次我加入的稍晚一点，主要负责资料查询，以及文章审核修改。说到杂志制作，以前也有一些经验的
曾经给其他杂志做过撰稿人，所以这次帮大家修改一下稿子也算发挥一下我的特长吧~另外就是帮助大家查找资料资源。这次的工作还是比较紧张的，
不过有几天稍有闲余的时候几个编辑在一起聊聊天或者爆爆料很是有趣呢~对这个印象也比较深刻。感觉这次大家真的很卖力的，也希望我们的努力能换来杂志的成功。
总之大家看到这期的杂志应该也会感受到我们的诚意的！谢谢大家的关注啦~

真冬の光辉

各位读者好~我是真冬~也是这次的编辑，主要负责我编写的一篇小说，希望大家可以喜欢。这次的工作一开始我基本是独自在做的，还是有些吃力的。到了制作后期开始和大家一起讨论编辑了。另外还帮着找了一些新闻资料。由于平时要忙的事比较多，所以不能把全部精力都投入进来吧。
不过我负责的部分已经尽了最大努力做好了。如果有什么不足的话，希望大家多多包涵吧。最后祝这次吧刊能够取得预想外的成功~

光皮（光子粒皮卡丘？！！）

丘~我是本次负责口袋专区的光皮~丘丘~~这次的口袋专区内容还是比较充实的，大家也帮忙准备了一些新闻资料。在制作方面我也尽了全力了，虽然最后稍有删减。
由于每天深夜才能来，所以每天都做到比较晚吧。有时候和其他编辑一起讨论到很晚呢~也是很有意思的体验呢。专题节目其实还是有一定难度的，毕竟要对作品
有一定的了解，为了不被大家所诟病，我这次也查看了大量资料，也经过细心的琢磨希望栏目能够有一些亮点。关于吧刊嘛~大家一定要支持哦~我们以后也会再接再厉的！

小编访谈

主持：ZXZ•BOKU

本期创刊有幸得到各位掌机迷小编的支持，在此再次感谢。今天有BOKU来主持这个栏目，主要参与的小编有剑纹、弥可、口袋。废话不多说了，我们开始吧。

首先我们先来的是拯救PG的剑纹同学。

~ 剑纹 ~

？？？ ！！！

剑纹

访谈方式：问答

叮，开始传送。

ZXZ•BOKU■：你好我代表ZJMTB的全体童鞋向你问好 请多指教

剑纹■：甭客气。贴吧咱也经常去，id是new剑纹。既然我也是贴吧一员，你代表我向我问好就不合适了……

ZXZ•BOKU■：（汗）好吧。夏天到了哈，在这个清凉夏天有什么梦想吗？

剑纹■：世界和平。征服全宇宙。通一遍《除暴战警2》。

ZXZ•BOKU■：（大汗）真是伟大的梦想啊。相比之下我有个小萝莉啥的就满足了。话说剑纹是那一年到PG的呢？

剑纹■：05年？还真记不太清了。

ZXZ•BOKU■：貌似当时像我这样的小屁孩做梦都想拥有一个自己的NDS PSP啥的，剑纹君是否也有同样的经历呢？

剑纹■：上初中的时候梦想有一台MD，当时身边的小屁孩有FC的都少，跟他们说MD估计还以为骂人呢。900多元在当时绝对是巨款，做了很长时间的工作，用了不少计策，爸妈才同意给买。掌机么，大一买GBA没什么压力，可以吃方便面省钱了。到05年我家用机都全了，去PG那一年正打算首发买360。没错，就是05年了，后来转年德国世界杯期间买的360。不过当时我只买了NDS和几个正版，PSP借着玩。

ZXZ•BOKU■：好厉害啊，能告诉大家一下剑纹的快乐的童年吗，还有第一台主机哟。

剑纹■：80后这代人的童年都差不多，游戏机基本都是山寨FC+街机，没什么可选择的。不像现在的孩子，游戏机就n多可以选。我的第一部主机是小霸王。

ZXZ•BOKU■：好现在传送到编辑篇，当年剑纹初到编辑部是否非常兴奋呢？好多小朋友可是十分向往这个神圣的职业啊？

剑纹■：进编辑部的前几天已经通过了微软代工公司（什么宏业）的面试，正好那几天看到风林秋秋上写着招人，我问他电软招人么，他说你来吧，我就去了。当时还是挺兴奋的，一是有了新工作，二是比较有意思的，三是进行了选择。

ZXZ•BOKU■：当时记得剑纹君刚来时那篇剑纹参上，貌似写到大家都叫你小白，小白~~小白，大家为什么叫你小白呢？

剑纹■：我姓白，自己也说过。以后牛比了，别人就不敢叫小白，得叫咱老

白了。

ZXZ•BOKU■：岁月不饶人啊，回想当时剑纹在编辑部有什么快乐的事能与大家分享一下吗？

剑纹■：其实没什么特别的，都是一天天混日子。工作方面能做出自己满意的稿子会快乐一下。写攻略碰到自己喜欢的游戏心里暗喜。每个月拿到工资最快乐。

ZXZ•BOKU■：（瀑布汗）真是伟大的编辑生活啊= =#。不过一天天混日子也混出一些读者不知道的编辑部秘史吧，能与大家分享一下吗？

剑纹■：翔武和岚枫其实是一个人，月莺的孩子都打酱油了，雪人其实是女的，暗凌有1k多张正版，猴子是个400多斤的胖子……我在扯淡。

这才是真的：硬核在香港杂志干过，口袋在魔都有家族企业，PSP也爱玩NDS，月莺胃病在家潜伏，弥可去新浪卧底了，岚枫目前的女朋友和我是纯老乡，新PG美编之一宇部（就是以前的宇部）关注美元，PG老美编色徐也在这边，虽然每期固定只做4页……

其实本没什么秘密，不爱说就变成了秘密。

ZXZ•BOKU■：真是不得了啊（其实地球人都知道），当然我们也要比较核心的商业秘密咯，最具争议的不知名生物月莺是一个JJ吗?

剑纹■：我倒是想把她当男的……

ZXZ•BOKU■：怎么说百科上的不知名生物可以抹杀掉了呵呵，还有小枫当年爆了暗凌和翔武的照片最后的下场是？

剑纹■：得问他，我不是当事人啊。

ZXZ•BOKU■：原来这就是传说中的万金油式回答啊（汗），接下来编辑部の灵异事件？……？

剑纹■：我去上班的前一天，某人从主编的位置上下来了。好久后才知道此事。

ZXZ•BOKU■：soga，那个剑纹君在编辑部有什么尊敬的前辈吗？

剑纹■：很多。“最”的话就北斗吧。此人非常快乐，自己玩HI了就屁颠屁颠的到处跑，让我羡慕的同时，甚至怀疑丫是不是缺心眼（笑）。更牛比的是，他后来改行当登山运动员了。

ZXZ•BOKU■：忧西，话说剑纹最擅长美版动作游戏能传授点ACT的心得给大家吗？还有大部分小盆友头痛的英语……

剑纹■：我擅长动作游戏？我一直觉得自己啥游戏都擅长……心得就是玩得多。

ZXZ•BOKU■：剑纹的语言水平？

剑纹■：英文字母全认识，日文中的数字和中文也认识不少。

ZXZ•BOKU■：告诉你个秘密我家楼下的奶奶会说：How are you.

剑纹■：(无语）……………

ZXZ•BOKU■：嗨，不说这了。剑纹有什么喜欢的游戏吗？

剑纹■：太多了。最近有空就玩MH3。这期新PG打算开一页新栏目“我玩爽了”，只谈玩爽了的游戏。

ZXZ•BOKU■：好啊，一定要看。剑纹对掌机未来的前景怎么看？

剑纹■：乐观。有任天堂和水果在，会越来越好玩。尤其后者，让天朝很多



人进入了掌机软件开发行列。

ZXZ•BOKU■：（汗）水果……..说说以前吧，当你编辑部对37人的雪人的鼻子同学通缉为啥不发悬赏金？

剑纹■：不知道市场价啊。

ZXZ•BOKU■：嗨，BOKU没抓到鼻子还被他踹个半死。好正经啊（￥&……*#@&。）话说剑纹为什么离开呢？大家都很关心剑纹离开的原因呢，

剑纹■：呆长了不爽呗。

ZXZ•BOKU■：好吧，都知道了。好现在传送到未来篇。

剑纹■：你们这篇真多。

ZXZ•BOKU■：好玩嘛，话说剑纹君离开PG发财去了？彩票？

剑纹■：想发还没发，倒是认识了很多人。彩票从没买过。

ZXZ•BOKU■：没买过（BOKU终于明白了剑纹是纯正的火星人~~）。剑纹君在PG100期写到："估计PG的读者没几个记得我了吧？幸好我还记得自己"剑纹君自认为没有存在感？

剑纹■：记得当时是翔武找我写点话。前些天见到他时，他说自己只留了一本100期作纪念，可惜这期我都没看过……不是常说"活在今天"么，所有人都只存在于今天，但这话不能想多了。

ZXZ•BOKU■：HI,明白。话说剑纹君娶得了压寨夫人一枚？剑纹君的妻子一定很贤惠吧。还有剑纹君的小宝宝，小宝宝将来会成长为可爱的小萝莉还是帅气的小正太呢？

剑纹■：嗯，大夫说是小萝莉（别问

我怎么非法做男女检查，哥医院里有人）。

ZXZ•BOKU■：嘿，老板这里有小萝莉。

剑纹■：￥&￥#*......￥......%

ZXZ•BOKU■：..........，（转移话题）。剑纹君会到PG有什么想对大家说的呢

剑纹■：只要想，总会有机会。

ZXZ•BOKU■：虽然次世代抛弃了掌机迷，但是读者可不会让掌机迷离去啊。读者们一定希望PG出到宇宙大挤压那一刻，剑纹去认为PG能陪我们一起走下去吗？

剑纹■：正在努力，希望能做点什么（广告：这期邀请了任天堂员工聊天）。

ZXZ•BOKU■：恭喜啊，NEW掌机迷越来越牛X啦。嗯嗯，PG也有自己的博客啦，赞一个。貌似博客是美版的，将来会汉化吗？（目前已汉化部分）

剑纹■：博客......惭愧，刚立起来，还没怎么弄。WP 3.0还没中文版啊，汉化的界面没找到好看的。有高手请推荐（pgmagazine@yeah.net，我的秋秋15205365）。

ZXZ•BOKU■：哈哈现在我可以告诉你我的真实身份了。其实嘛，我是FIB的调查员，很遗憾，我们调查到你今晚要帮你老婆打酱油。所以我们就到这吧(~￣▽￣)~ 。好好干哟。最后BOKU再次代表ZJMTB的全体同学感谢剑纹君能接受采访，最后剑纹对掌机迷的展望.

剑纹■：大家爱玩啥玩啥吧，2012快到了，没什么时间了。哦，我好像还没感谢郭嘉吧？

现在我们进入第二个小编吧。叮，传送门。

～弥可～

弥可

访谈方式：QQ

ZXZ•BOKU ■17:30:41

嗯 我代表zjmtb的全体吧民向弥可酱问好，弥可酱这个清凉的夏天有啥梦想吗？

弥可■ 17:33:20

掌机迷贴吧的吧友们大家好，这个夏天我希望冬天快点到来，嗯嗯。

ZXZ•BOKU■ 17:36:27

呵呵，好和谐的回答啊......嗯，记得很久以前弥可就活跃在掌机迷上了，当时DR和PG有一个编辑部大乱斗活动，弥可给那个蒙面男颁奖，当时参加这个活动是什么心情呢？

弥可■ 17:39:00

当然是快乐的心情啦，能够和大家一起参加活动非常高兴的，虽然我的格斗水平不足以和编辑部的众多高手一较高下，但是能作为颁奖嘉宾出现我很荣幸呀。

ZXZ•BOKU■17:42:42

这样啊，嗯，果然好厉害。记的没错的话当时弥可是留短发的说，new掌机迷的短发弥可的形象可是深入人心啊,当时PG上的那个漫画真的很.........，不过弥可为什么留了长发呢（掌机迷上的图发现的呵呵）？

ZXZ•BOKU■ 17:43:37

(~￣▽￣)~ 形象是短发腹黑小萝莉.....

弥可■ 17:46:38

其实一直以来我的发型都是在长短变化中的，在杂志期间刚好赶上之前厌烦了长发改剪短发，后来又觉得还是长发更好看些，所以就留起来了。这些大家不必介意啦，有变化才有新鲜感嘛。

ZXZ•BOKU■ 17:47:06

...soga

ZXZ•BOKU■ 17:50:31

话说弥可君为何取了这个笔名呢，第一次看到时还以为是那个美可蛋糕啥的，回头百度了一下是个保健品，又一个不小心，原来还有弥可吧（好厉害啊），费解中ヽ(ˊ▿ˋ)ノ?

弥可■ 17:52:42

因为我的英文名字是Meeko，翻译过来就是弥可了，其他的应该都是巧合吧，话说你在人肉我么……

ZXZ•BOKU■ 17:53:39

哪敢啊（呵呵），话说回来弥可在百度也有id吗，一直没发现的说？

弥可■ 17:58:18

这个很惭愧，因为平时比较忙的缘故，我从来没有回过贴子，连IP党都不是，偶尔会去看一看吧。

ZXZ•BOKU■ 18:00:24

呵呵，先不提这些了。弥可是什么时候离开DR来到新PG的呢话说当时心情是否很兴奋呢？

弥可■ 18:05:30

我离开电软的时间大家都知道的，是08年的10月末，到新掌机迷的具体时间我记不太清楚了，因为之前还去了《玩游戏》杂志做编辑，时间上比较混乱，呵呵。心情自然也是很高兴的啦。

ZXZ•BOKU■ 18:09:11

话说编辑部的小编们都有自己得到的第一台主机呢，虽然boku不是小编但是当时得到GB时高兴的快跳楼的说（虽然当时家住一楼），弥可君可以告诉大家一下得到第一部主机时的心情还有与掌机的童年吗？

弥可■ 18:12:31

我的第一部主机不是掌机，是爸爸给买的FC，当时大概因为年纪太小，竟然是多数时间看爸爸打游戏……老实说，其实我小时候并没有玩太多掌机，偶尔玩玩同学的GBA吧，到后来才买了PSP，还有收藏用的红白机版GBM之类的。

ZXZ•BOKU■ 18:15:05

原来还有剥削啊。嗯，说些其他的吧话说当时弥可为什么离开PG呢（剑纹的说法是到新浪去当卧底了呵呵）？

弥可■ 18:17:34

嘘，小声点，不要泄露这个机密，呵呵。我想还是个人发展的原因吧，各位掌机迷的读者抱歉啦。不过来到新浪之后也在很多地方还和老东家有合作呢。

ZXZ•BOKU■ 18:19:33

嗯，呵呵。貌似听弥可上次说要回掌机迷做一些什么的，回来是否会给大家惊喜呢?

弥可■ 18:21:33

惊喜也谈不上啦，就是露下脸吧。离开的时间也不短了，有些想念读者们了。

ZXZ•BOKU■ 18:22:17

呵呵，露下脸。会做些什么节目呢？

弥可■ 18:24:06

一定要剧透吗？其实不会做节目啦，就是和大家聊聊天，另外趁机宣传一下自

己招兼职的事情吧。
ZXZ•BOKU■ 18:24:27
soga
ZXZ•BOKU■ 18:25:03
那就等待那个时刻哈(～￣▽￣)～
弥可■ 18:25:40
没什么啦，谢谢支持。
ZXZ•BOKU■ 18:27:48
其实嘛，我是FBI的，我已经注意你很久了，不好意思剧我们调查弥可君要回家打酱油了，所以嘛就不打扰了，最后对NEW掌机迷的将来做一番展望吧。(～￣▽￣)～

弥可■ 18:32:00
……家里的酱油还没吃完。新的掌机迷的是一本真诚、努力的杂志，这一点我很有发言权，所以相信它今后一定能够越办越好的，这既是我对杂志的期望，也是对老东家、对朋友的祝福，也希望读者朋友们多多支持我们。
ZXZ•BOKU■ 18:32:59
哈哈，太感动啦。大家一起说："再见，弥可酱~~"
弥可■ 18:33:18
再见，吧友酱~~
啊，好了好了。最后一个要上场了，来，传送门..........叮。

～口袋～

口袋
访谈方式：QQ
ZXZ•BOKU■： 16:22:41
好好 那我们就开始吧
口袋■： 16:22:49
快点，速战速决我好下班了：)
ZXZ•BOKU■ ：16:23:22
汗，大忙人啊。
ZXZ•BOKU■ ：（10:48:01超时空链接不解释）
大家都有的问题，口袋在这个清凉的夏天有啥梦想吗,推到美男？征服宇宙？还是......
口袋■：（ 10:50:13 超时空链接不解释）
梦想......减肥10公斤。
口袋■：（ 10:51:11 超时空链接不解释）
体重下降10公斤，胸围增加10CM，晚上睡眠10小时，每天翻译10万字。
ZXZ•BOKU■：（ 10:51:19 超时空链接不解释）
减肥.. 口袋多少那个啊
口袋■：（ 10:51:41 超时空链接不解释）
商业秘密
ZXZ•BOKU■ ：（10:52:48 超时空链接不解释）
这个可能吗你火星人啊。。你看人家剑纹想征服宇宙的梦想多现实啊
口袋■：（ 10:53:15 超时空链接不解释）
正因为很难实现，所以才称之为梦想么 = =+
ZXZ•BOKU■：（ 10:53:42 超时空链接不解释）
呀呀呀，真是不得了啊

ZXZ•BOKU■：16:24:05
话说口袋在掌吧里也有ID，有什么想对

大家说的吗？
口袋■：16:27:07
这个……算问题么？
ZXZ•BOKU■ 16:27:14
是啊
ZXZ•BOKU■ 16:27:38

口袋■ 16:29:23
嗯，我刚刚来杂志，第一个做的事情就是在网上搜索掌机迷相关的内容，于是第一个搜到的就是百度的掌机迷贴吧。进去看了一下，发现大家都很有活力，看到大家还都活着，我真高兴：）

偷偷注册了个ID之后也没敢特别发言，主要是怕对杂志有什么影响——当然包括正面的和负面的，呵呵……由于我比较谨慎啦。
ZXZ•BOKU■ ：16:30:38
汗 偷偷的说ヽ(ˊ▽ˋ)ノ掌吧以灌水闻名啊
ZXZ•BOKU■ ：16:31:08
当时为什么会取这个笔名呢？
口袋■： 16:32:27
这个啊，这期杂志出来之后就真相大白了，这期竟然有位读者问我的ID是不是要把大家口袋里的钱掏光ORZ
ZXZ•BOKU■：16:33:20
……..这个就是，没有什么其他实在的含义吗？
口袋■：16:34:33
有啊，但已经在杂志上解释过了，如果在访谈中回答，就算是提前的剧透了？这样不好吧。ZXZ•BOKU： 16:35:50
嗨，好厉害的说。既然这是剧透，那么就说些其他的吧。话说口袋当时来到PG有什么契机吗？
口袋■： 16:37:15
嗯，10年前我是写PC游戏的，直到5年前菜开始转行写家用机和掌机，不过大部分时间都是免费给网媒写，在一家网媒认识了目前PG的主编，他说杂志缺人手，找朋友来帮忙，我一热血就来了：）
口袋■： 16:38:03
打错字了，才囧（BOKU：））
口袋■：16:38:13
嗯，10年前我是写PC游戏的，直到5年前才开始转行写家用机和掌机，不过大部分时间都是免费给网媒写，在一家网媒认识了目前PG的主编，他说杂志缺人手，找朋友来帮忙，我一热血就来了：）
ZXZ•BOKU■ ：16:38:33
…………
ZXZ•BOKU■ ：16:38:51
菜偷多了，这个，呵呵.
口袋■：16:39:09
不是……搜狗太窝囊了囧
ZXZ•BOKU■ ：16:39:25
素啊 灭了它
ZXZ•BOKU■ ：16:40:48
话说第一次看到口袋形象就想到了那个机动战士渣古（主要是头），当时为什么会设定这个形象呢？
口袋■： 16:42:09
这个还是包含在这期杂志里的，不予回答……另外我是个种控（SEED，喜欢基拉大和）囧
ZXZ•BOKU■ ：16:42:44
不得了啊，今天我的问题真神了

ZXZ•BOKU■ ：16:43:04
大御姐的形象深入人心啊，哈哈。

ZXZ•BOKU■：（ 10:54:54 超时空链接不解释)
既然不剧透，那这个。嘛嘛，现实口袋到底长啥样呢。具体的外形，描述一下吧。不会真和形象里的一样吧....

口袋■：（ 12:16:20 超时空链接不解释）
长啥样......身高177.5CM，体重保密，三围保密，脚40码的，头发大约35CM，双眼裸视均250度，目前戴眼镜，下框的。

ZXZ•BOKU■ ：（12:16:46 超时空链接不解释）
汗。这里不收体检报告

ZXZ•BOKU■：（ 12:17:29 超时空链接不解释）
口袋的童年都玩什么游戏呀，能跟大家介绍一下吗？还有有和掌机特别的经历吗？

口袋■：（ 12:24:31 超时空链接不解释）
6岁时家里买了台任天堂的FC，然后成了院子里最牛×的小孩，几乎所有孩子都来我家玩过，有男生来的时候，我就只有在旁边看着的份。偶尔会去街机厅，因为同桌的爸爸开了一家，玩得不是很厉害，最强的是国民教育委员会，一币通关。5年级时家里买了MD，后来被妈妈同事家的哥哥借走了（尚未归还）。初三毕业后买了属于自己的第一台电脑，一直玩到大学换了一台继续玩，玩到大学毕业就开始玩PS2了。入



掌吧是这个盖的！！！

掌机纯属意外，原本是在上海浦东的毛毛电玩买PS2游戏盘的，不小心把钱包丢在那了，老板捡到之后特地按照钱包里的名片打电话归还，包里3000多人民币呢（一个多月工资），本打算给老板300做谢礼，他说什么也不要……我就买了一台PSP。后来去游戏店里转悠时看见人家玩任天狗，我觉得挺可爱就买了台DS。

ZXZ•BOKU■：（ 12:24:59 超时空链接不解释）

这也太……………

ZXZ•BOKU■ ：(12:25:06 超时空链接不解释)

口袋既然是技术宅类型的到底有多厉害的技术呢？

口袋■：（ 12:27:38 超时空链接不解释）

也没多大能耐，因为大学读的是计算机科学与技术专业，多少会些C++和汇编，平时喜欢研究汉化破解——比较强的地方是水电维修，办公室里的强弱电走线都是我布的（PPR线管走墙），空调洗过滤网刷散热片也是我来干。

ZXZ•BOKU■ ：(12:28:23 超时空链接不解释)

水电维修？！！搞装修啊。。好丰富的人生啊

口袋■：（ 12:28:58 超时空链接不解释）

打错，是PVC线管不是PPR

口袋■：（ 12:31:01 超时空链接不解释）

不是搞装修，是水电安装维修……有高低压操作证。

口袋■：（ 12:31:33 超时空链接不解释）

装饰我干不来的，半年前曾经被装饰拖过去帮刮腻子，结果刮得很慢，被鄙视了囧

ZXZ•BOKU■：（ 12:31:41 超时空链接不解释）

有没有推到美男许可证啊

ZXZ•BOKU■：16:44:05

上次听说口袋是翼之梦汉化组的，能简单介绍一下你们的团队吗？

口袋■：16:48:02

嗯，我们的全称是【翼之梦推倒美男汉化组】，是由无数个热爱游戏的妹子组成的——不过几位破解除了我之外都是男性，毕竟男人搞技术活还是很厉害的，我只能算是最差的一位破解，只能给高手们搭搭手，目前我是给DNA帮忙的。另外也负责一部分的翻译，我们组里翻译非常多，据不完全统计，已经破千了……美工也很多，呵呵；）

ZXZ•BOKU■ ：16:48:57

啊，好厉害。你们推到了几个呀?

口袋■： 16:50:28

很多——尚未推倒的更多。整个大组里面还分很多小组，每个组都有独立的监督，负责汉化的作品也各不相同，例如目前我参与的三个组，其中一个是【心跳回忆GS3】的，另外一个是【BSLOG】的，最后一个暂时不能说。

ZXZ•BOKU■：16:51:07

呵呵，明白。既然是推到，口袋认为自己最得意的是哪个作品呢？

口袋■： 16:51:56

这个么，貌似没有特别得意的，要说比较喜欢的作品应该是【心跳回忆GS2】吧。

ZXZ•BOKU■ ：16:52:30
呵呵，不是说GS3最高吗？

口袋■ ：16:52:55
口袋的回答：【GS2】是已经汉化完毕的，而【GS3】是目前正在汉化中的作品：）

ZXZ•BOKU■ ：16:53:47
哦，和谐社会啊。这个团队有没有什么和谐的成员能跟大家介绍一下吗？

口袋■ ：16:54:40
……你是不是有点跑题了，你是采访小编还是采访汉化组来着囧

ZXZ•BOKU■ ：16:55:11
没有啊，这个多和谐啊，小盆友们喜欢这个……

口袋■ ：16:55:59
因为我们90%以上的作品都是乙女向和女性向游戏啊，不是所有人都可以玩的，只有一部分喜欢泡帅哥的妹子才关注我们囧

ZXZ•BOKU■ ：（ 10:35:32超时空链接不解释）
口袋既然是汉化组的，外语水平一定很了得吧。还有硬核的那个感叹，口袋的外语水平到底到了什么境界呢？

口袋■ ：（ 10:41:25 超时空链接不解释）
汉化组也分好多种职责，最重要的是监督，这个我无论如何也做不来的；其次是破解和程序，我的水平一般般；能派上用场的就只有日本语了——虽然我们组最不缺的就是翻译，呵呵……前年考的1级，其实已经连续报了3年了，不是没考过，而是运气不好没报上名= =

ZXZ•BOKU■ ：16:57:07
果然。口袋喜欢乙女作品貌似广为人知，杂志上也期期高呼。口袋除了对乙女作品有爱，还有什么特别喜欢的类型吗？

口袋■ ：17:01:59
冒险解谜类的游戏，尤其是欧美风格的。像几部PC移植过来的作品都非常喜欢，例如逃亡系列，福尔摩斯系列，南茜系列等等，但纯解谜游戏移植来的难度貌似都有缩水，破箱人的PC版难度很BT的，到了DS上就很弱了……日版的解谜游戏也很多，不过风格完全不同。另外我还喜欢很有恐怖怪谈的游戏，像PSP上的流行之神，主要是没有时间，否则就把它们统统汉化掉，好东西要和大家一起分享嘛。

ZXZ•BOKU■ ：17:02:52
不得了啊，向汉化者致敬.

ZXZ•BOKU■ ：（ 12:35:07 超时空链接不解释）
口袋既然玩乙女游戏那么厉害，能和掌吧里的MM们分享一下心得吗？到底那些美男们都在想什么，选啥好咧？（BOKU道是想知道那些美女在想什么呢）

口袋■ ：（ 12:35:56 超时空链接不解释）

这……一般喜欢乙女游戏的玩家都会去翼之梦的，要单纯讨论乙女游戏那边氛围比较专业，吧里还是讨论全体向的游

戏比较好，呵呵

ZXZ•BOKU■： 17:03:20
口袋除了游戏有什么喜欢的音乐吗？
口袋■：17:05:06
嗯，喜欢基督教的宗教音乐，家里有很多原版CD，有些还是高价淘来的……还有几张老唱片，其中一张是阿莱格里的求主怜悯，心情不好时边洗澡边听，一下就放松了。每年必看的两个节目，一个是维也纳新年音乐会，另一个是红白歌大赛，最喜欢的管弦曲子是波列罗（小提琴版）。
ZXZ•BOKU■： 17:05:46
好小资啊，来唱一个(～￣▽￣)～
口袋■： 17:06:10
米塞~~~莱~~~哎哎哎哎~~
ZXZ•BOKU■ ：17:07:15
………………
ZXZ•BOKU■ ：（12:36:34 超时空链接不解释）
大家都说口袋想奶奶级的人物，这怎么回事，囧rz.....
口袋■：（12:38:38 超时空链接不解释）
哈哈，这是个过程啊，10年前别人都称我为小屁孩呢
ZXZ•BOKU■：（ 12:38:57 超时空链接不解释）
小屁孩..
ZXZ•BOKU■：（ 12:39:24 超时空链接不解释）
岁月不饶人呵呵
口袋■：（ 12:40:08 超时空链接不解释）



只要是个人就都有寿命啊，从小我父母就教育我，不要有年龄歧视。
ZXZ•BOKU■：（ 12:41:08 超时空链接不解释）
嗨 我错了 不得了啊 不过老的也太快了哈 10年就从一个小屁孩到老奶奶
口袋■：（ 12:41:58 超时空链接不解释）
网络的磨练啊ヽ(ˊ▽ˋ)ノ
ZXZ•BOKU■：（ 12:42:11超时空链接不解释）
•.....•
ZXZ•BOKU■ ：（12:42:24 超时空链接不解释）
好吧彻底无语了
ZXZ•BOKU■ ：17:07:28
说着说着肚子就饿了，话说看到口袋的Q名就更饿了。当时取这个Q名是应为特别喜欢吃吗？
ZXZ•BOKU■： 17:07:58
吃那个.......
口袋■： 17:09:58
呃……是因为什么来着？宇治川吧，玩【遥远时空】的时候出现的一个地名，然后就很迷宇治这个地名，当地特产是宇治茶，以宇治茶加工出来的抹茶，配合金时红豆，再加上甜甜的炼乳，浇在



逝去的记忆

雪泥冰上……好吃：）

ZXZ•BOKU■： 17:09:59

囧问题有BUG

ZXZ•BOKU■：17:10:21

嗯 呵呵

ZXZ•BOKU■： 17:10:53

口袋也喜欢大自然吗？

ZXZ•BOKU■ ：17:11:16

宅属性的口袋有外出的习惯吗？

口袋■： 17:12:15

这个……我喜欢沙漠多于大海，喜欢钢筋混凝土多于花香和草地——主要是因为有某种草的恐惧症。谁说我宅了，我是不得不在家或公司才在的，否则早出去运动了= =

ZXZ•BOKU■ ：17:12:51

好那个啥……

ZXZ•BOKU■ ： 17:13:26

好吧城市属性口袋转职达成

口袋■： 17:14:25

因为实在是杂草恐惧症，没办法，我夏天过草地都不敢不穿长裤和运动鞋，而且小心翼翼的生怕滑倒，否则就会哭了囧

ZXZ•BOKU■ ：17:15:25

短裙御姐= = 好奇怪的设定在脑子中闪现，呵呵.

口袋■： 17:15:45

……其实是短裙+西装。

ZXZ•BOKU■ ： 17:16:07

完了这个更奇怪........

ZXZ•BOKU■ ： 17:16:23

跌倒了就会失忆.

ZXZ•BOKU■ ： 17:16:31

如果有一天口袋对游戏的热情消退了，口袋会有什么感觉呢？

口袋■ ：17:17:06

如果有一天口袋对游戏的热情消退了，应该就没什么别的感觉了吧——因为应该已经进太平间了ヽ(ﾟ▽ﾟ)ノ

ZXZ•BOKU■ ： 17:17:49

始终放弃不了哈(～￣▽￣)～

ZXZ•BOKU■： 17:18:29

要是去掉一些无可奈何的事，口袋会一直留在掌机迷吗？

口袋■ ：17:19:38

我是属于一棵树上吊死的活样本。

ZXZ•BOKU■ ： 17:19:47

....

ZXZ•BOKU■ ：17:19:50

绝了

ZXZ•BOKU■ ：17:20:16

一心好啊。

ZXZ•BOKU■ ：（12:42:43 超时空链接不解释）

刚才聊着聊着就看到了一个人的QQ签名，貌似好郁闷。原句是：“世界从哪里来，为何生存，缘何毁灭。我为什么会存在，为什么会在这里成为我。而我是谁？”口袋看到这句是怎么想的呢？（其实这个是风鸟的留言 汗....）

口袋■：（ 12:48:21 超时空链接不解释）

引用达尔文的进化论，生物有两个最重要的属性，生存和繁衍。笛卡尔也说过，我思故我在，也就是说，我以我的思想而存在。总结这两位前辈的说法，我是我父母的遗传产物，我为了繁衍后代，让后代更出色而继续活着。

ZXZ•BOKU■ ：17:22:39

好吧时间不早了也该吃饭了都，感谢大姐姐能接受我们的采访。我们振臂高呼：掌机不灭，掌机迷不灭(～￣▽￣)～

最后口袋对掌机迷做一番展望吧

口袋■： 17:25:21

哪有，拖了这么久才空下来真是不好意思……希望能有更多的读者能够知道我们的杂志，也希望能够通过杂志来结交更多志同道合的朋友。

ZXZ•BOKU■: 17:25:51

素啊 素啊

ZXZ•BOKU■: 17:26:51

好吧回家打酱油吧 掰掰

口袋■ ：17:26:58

88：）

结语：感谢3位小编能参加我们的节目，祝掌机迷越来月牛X吧。

吧友访谈

主持：naocanlu

本期是杂志的创刊号也是本栏目的第一期，这次由我来主持这个栏目，对几位掌吧吧友进行访谈。在此要衷心感谢接受我们采访的三位吧友：

狙击王郭超人、真冬之光、蒙古之星痕。接下来就是采访的内容，首先是狙击王郭超人的采访。

～ 狙击王郭超人 ～

访谈方式：百度HI

编■：那么首先谢谢你抽空接受我们的采访啦~

超人■：OK!~

编■：好的 那么切入正题 为什么ID取这个名字？~

超人■：一开始我就对骗人布很感兴趣。特别是他变成狙击王的时候。而为什么会变成阻击王因为我打错字了。郭超人是因为我的姓是郭，加上超人看起来很威猛，而且还跟某位人士同名

编■：呵呵，威猛先生啊。。。 你很喜欢做英雄么？

超人■：恩，就像使命召唤勇猛冲进敌人大本营砍杀。

编■：嗯 看来你的确很威猛！~

编■：你最喜欢的动画是《海贼王》吧？为什么一直喜欢看这部动画呢？

超人■：因为我小的时候，曾经买了一台GBA，朋友就拿了一张游戏卡给我，我和朋友玩的不亦乐乎，一连好几个月。后来才知道这个游戏是赫赫有名的海贼王。然后就异常兴奋的去看了海贼王，当时真的觉得非常不错。每集都很认真的看，但因为当时还没能上网就把我的海贼王扼杀在了240集的时候，后来能上网了，我就更感兴趣了。而且海贼王人物性格刻画的很好，每个人的性格都很古怪，搞笑。而且他强大的伏笔更是令我喜欢的地方

编■：嗯 国内有很多漫迷都是通过游戏认识动画系列的呢~ 以后海贼王的游戏系列你一次都不落的玩了吧~

超人■：额~记得之后玩了一个类似于RPG的海贼王。然后又在NDS玩上了JUMP明星大乱斗，里面的路飞很好用。还有另一款NDS的海贼王我也玩了，但品质不高，甚至比GBA的还差。后来也如愿以偿的在叉车家玩了WII上的海贼王。还有以海贼王做题材的棒球游戏。

编■：嗯 海贼王一定很高兴你玩他们全部的游戏~

编■：你还喜欢哪几个游戏系列？原因是什么？我知道的有KS是吧~

超人■：我喜欢的系列很多。王国之心当时在电玩店看到了别人在玩这个感觉超华丽，人设也很不错，打斗更是爽快，还被一个老朋友介绍我去玩，当时我就迷上了这个系列。怪物猎人是叉车极力介绍给我玩，谁知道一玩上就被吸引住了，杀怪猎杀捕获各种各样的猎人风格很吸引人

编■：对了 还有使命召唤你也很喜欢吧，好像你很喜欢战争题材的游戏？

超人■：恩。战争题材的我的确都挺喜

欢。枪战游戏就是我比较喜欢的一种。

编■：战争系列是比较不错的题材游戏，受很多人欢迎呢~ 问：下面是个很趣味的问题~大家也都很想知道~你和叉车是同学加邻居，那你们是什么时候认识的？

超人■：小学时候就是同学了。但是成为游戏好友是在我们两个都有了PSP后。（那几年我们都是彼此当对方不存在的。汗）

编■：额~原来是这样啊，以为你们是从穿开裆裤时就是伙伴了呢~（捂脸）

超人■：对了，最终幻想系列，也是叉车介绍给我的。

编■：看来叉车在你的游戏生涯中起到了很大作用呢~（笑）那么你们平时也像在吧里这样打打闹闹的么？

超人■：很少吧。因为我们只要一玩起游戏就会把一切都忘掉了。

编■：哈哈 原来是这样呢~你们关系挺好的啊~

超人■：这是肯定的。

编■：下面是关键问题~你为什么会来掌吧？从什么时候开始定居的？

超人：之所以来掌吧是因为我是被转送们弄来的。当看到掌吧都是些热爱游戏的人，而且都很有性格，然后就常驻了。具体是09年9月六号吧~不过之前

这169郡在游戏里地理位置如下： 张掖

精河 西平

伊宁 陇右 武威

玛纳斯 抱罕 石城 阿勒泰

龟兹 高昌 金城 吉木乃 科不多

库车 哈密 凉州 塔城 九原 克拉尔

临河 陇西 街亭 安定 朔方 云中 赤塔

阴平 五丈原 天水 新平 北地 木伦 乌兰巴托 漠河

汶山 武都 陈仓 扶风 冯翊 上郡 晋阳 雁门 上谷

成都 巴西 汉中 咸阳 长安 河西 太原 寿阳 代郡 渔阳

广汉 巴郡 巴东 上庸 子午谷 河东 上党 乐平 常山 范阳 白檀

犍为 朱提 梓潼 南乡 新城 弘农 平阳 壶关 广平 信都 北平 襄平

云南 建宁 涪陵 营道 建平 永安 洛阳 河内 魏郡 巨鹿 渤海 辽西 乐浪

兴古 江阳 临贺 武陵 襄阳 新野 河南 濮阳 阳平 平原 昌黎 平冈

答郎甸 八番 零陵 衡阳 当阳 南阳 陈留 东平 清河 南皮 卢龙

俞元 交趾 桂阳 南郡 江夏 颍川 许昌 济南 临淄 乐陵

三江 苍梧 长沙 赤壁 古城 颍阳 泰山 泰安 东莱

合浦 怀安 湘潭 安平 汝南 彭城 东莞 北海

昌平 郁林 安城 谯郡 淮南 下邳 琅琊

朱崖 南越 豫章 鄱阳 寿春 广陵

高凉 始兴 临川 新都 毗邻

高兴 庐陵 余杭 吴郡

南海 建安 会稽

延平 临海

东阳

掌吧在哪?掌吧在哪！！！
这都是掌吧。

我也来过，不过连帐号都不会注册。用IP来发的贴。

编■：那么具体是什么原因吸引了你呢~举个一两条吧~

超人■：可能是因为猫饭吧。我跟他关系挺好的。还有喜欢海贼王的索刀。

编■：哦~是这样啊~ 因为有志同道合的吧友吧~

超人■：但刚来就看到索刀因为某些原因走了的悲剧……

编■：还好索刀回来了~

编■：在掌吧有没有什么让你印象很深刻的事情，比如某个帖子，或者某个时间段~

超人■：有。索刀的那个道别贴就让我至今记忆犹新。看到吧里一个志同道合的人走了，极力想挽回。

编■：嗯。当时很不舍吧？

超人■：（哭泣状）

编■：（安抚）那么有没有让你觉得特别雷的贴子呢？

超人■：我觉得星痕吧主的很多帖子都够雷我了。

编■：哈哈~ 是啊~ 星痕的很多帖子都很雷的大家外焦里嫩呢~

编■：那么除了猫饭和索刀 你还对哪几位吧有印象比较深刻呢？

超人■：奶昔、真冬。

编■：奶昔和真冬都是很有人气的吧友~我对他们的印象也很深刻呢！

编■：那么能说说你在掌吧还想交到什么样的朋友呢？~要有哪些爱好和特点？说不定能帮你找到新死党~

超人■：喜欢SE社的。性格：热血。爱好：对游戏非常感兴趣，对动漫有爱。



棒子当年做的机器很热血的说超过PSP超过DS，现在在哪里呢。。囧rz

编■：好了~下面是最后一个环节啦~说说你对吧友们想说的话吧~或者对掌吧的祝福也行~（期待状）

超人■：祝掌机迷吧越来越好！成为游戏相关的第一大吧~名流千古。 祝吧友们好好工作，拼命玩！~

编■：哈哈 前面是很远大的理想呢~后面的我希望能实现~我们一起来祝福吧！

超人■：恩。

编■：那么再次谢谢超人接受我们的采访了~~也希望你以后的学习和生活都能顺利~~

超人■：谢谢~

~ 真冬の光辉 ~

访谈方式：百度HI

编■：好了~谢谢真冬接受我们的采访~那么就开始吧~

真冬■：嗯 好的~

编■：嗯 你来掌吧的时间比较长，可以问的话题也很多，不过还是要挑几个。首先问一下，真冬之光这个ID你是从一

开始就用的吗？还是后来改用的这个？

真冬■：是的。一开始的ID就是真冬之光。

编■：哦~记得后来你又做了个四季系列的吧~

真冬■：是呀（笑~）

编■：这个很有特色呢~为什么想到了要做这个系列呢？

真冬■：因为一年有四季嘛……老用一个会给人一种——春天到了，真冬那家伙该融化了吧的感觉的说~

编■：额~哈哈。这个理由还真是……（目瞪口呆状）

编■：那么这个名字的意义呢？因为你很喜欢光是么？

真冬■：真冬是源自伊藤由奈的真冬的星座这首歌，因为很喜欢这首歌所以就用了这个。 至于光嘛……是有很深含义的……

编■：原来和歌名有关！大家都不太清楚呢~这下终于知道了~

编■：你最喜欢的动漫是什么呢？~

真冬■：口袋绝对最高！！！之后是EVA，然后是高达00。

编■：惊讶~原来不是高达？！高达系列只喜欢00么？

真冬■：最喜欢的是00，当然其他的作品也喜欢。

编■：那么这些动画看了之后分别会带给你怎样的感触呢？~

真冬■：口袋是很小的时候就看了，感触最深。我清楚的记得，那时候生了重病，在家休养，恰巧电视上正在播第一集，于是就看了。后来被小智奋勇救皮卡丘的剧情深深感动了。另外凤凰则让我产生了无限的向往。而EVA则是因为感到这部动画有很深刻的内涵。之后看了一些深层次的剧情剖析后，感到这部动画无愧于神作二字！于是就喜欢上了。高达00的话， 一开始是被画面吸引住了。（毕竟是高清动画嘛。之前一直是看标清的）看到第一季最后几话的时候被悲惨的情节感动了。。。第二季也就一起追下来了。

编■：人在某个重要时期所看到的事物会给自己留下很深刻的印象，看来口袋对你来说就是这样呢~

编■：你最喜欢的游戏呢？系列也行~

真冬■：依旧是口袋系列。太鼓达人也很喜欢，星之卡比大爱， 恶魔城和SD高达系列也很喜欢。。。呀呀呀~ 还有很多呀……

编■：呵呵。玩过的好玩游戏太多一下子挑不过来吧~

真冬■：是呀。很苦恼呢……特别是很多游戏发布时间接得很紧的时候……

编■：我知道你还有另一个爱好。你很喜欢做模型吧？

真冬■：喜欢做模型是在接触高达00之后了。主要以HG为主。

编■：那么做完一个复杂的模型之后一定很有成就感吧！

真冬■：那是绝对的！模型是倾注了拼装者心血的产物~

编■：下面是和你在掌吧里的经历有关了。说说你在吧里的死党吧，能简单评价一下他们的特点么？

真冬■：死党的话……阻王-很重视友情，光皮-我师父的话……就不多说了，老玄-和他很容易聊开话题，94-94大

好人不解释~ 猫饭-心地很善良的人，小熊-虽然他时常会心情低落，但真的是个很不错的人呀。随想-虽然才来不久，但看得出来是个很温柔，很好相处的人。十神-最近才知道十神身体不是很好，很担心他呀…… 还有一些现在来的比较少了……很怀念他们。

编■：还能记得在掌吧里发生过什么好玩的事呢？说出来让大家也笑笑吧~

真冬■：这个……很多的说……举个现在记得住的吧。我记得是在去年，星痕发过一个标题是今天的羊肉很好吃之类的帖子……于是引起了我的不满……（注：真冬有个叫光之电绵羊的小号……）发表了一句： 对LZ。。。格杀勿论。。。

，星痕瞬间石化了。之后引起了很热烈的讨论 O(∩_∩)O~ 总之，在掌吧的每一天，都是很开心的呀！

编■：嗯！我也记得这个呢~估计很难找了吧~

真冬：的确呀（当时笑喷了……）

编■：在压力大的时候，如果条件允许，会考虑到掌吧来轻松一下散散心吗？~

真冬■：不会……我希望可以把我的快乐带给大家，但不希望大家因为我而伤心。

编■：其实也可以让大家带给你快乐啊~掌吧就像个大家庭的说~（咦~这好像是真冬的口头禅啊……）

真冬：但我不想把伤感的情绪带给大家。

编■：没关系~ 朋友就应该互相鼓励着前进嘛~

真冬■：是呀。朋友应该相互激励，相互帮助。

编■：看来你是个很有责任感的人呢？~很会替别人着想~

真冬■：啊？是嘛？……第一次有人这么说我耶~

编■：嗯！可能你自己没发现吧~

编■：这次吧刊制作你也是小编，谈谈制作期间的感受吧~有没有什么收获呢~

真冬■：制作期间的感受吗？ 我主要是负责自己那块的文章，以及更新一些新闻。觉得做的还不够吧~收获的话，最重要的是结交到了更多的朋友。

编■：呵呵。谦虚了~ 这次制作经历对我们来说应该都是第一次吧，我想一定受益匪浅！

真冬■：嗯嗯！是呀。

编■：好了~最后是固定环节啦，说一下对掌吧和吧友们的祝福吧！~

真冬：首先祝掌吧越来越热闹！然后祝大家都可以开开心心的度过每一天！请坚信，我们永远都不是孤单一人，吧友们永远会陪在我们的身边，为我们鼓劲打气！

编■：嗯！也代表大家祝你能天天开心，学业有成！

真冬■：嗯，谢谢~

编■：再次谢谢真冬能接受我们的采访。那么本次采访就到这里吧~

~ 蒙古之星痕 ~

访谈方式：QQ

编■：那么首先谢谢你接受我们的采访喽~

星痕■：不用啦~应该的（扭捏）

编■：第一个问题：你在掌吧呆的时间很长，所以外号和称呼也很多吧~你能



记住的都有哪些呢？

星痕■：这个有好多呢。早期的话一般是星痕大人，星痕，星星这些比较尊敬的，自从掌吧有了深夜档后就开始有猩猩，猩狠这类的了。某些女生叫的比较特殊，比如叫我星爱卿、星大人、小星、小蒙、狗狗。（微笑）

编■：0 0呃……这么多啊~的确有些比较奇怪的……（触雷）

星痕■：是哈~

编■：呵呵，有了深夜档以后大家对你感觉更加亲切了吧？

星痕■：深夜档的话，是各有所爱吧。有些吧友选择了无视= =。

编■：你很喜欢恶搞吧，经常能发表一些好笑或者雷人的话题呢~这是你的特长么？还是为了活跃气氛？

星痕■：两者都有吧。我平时比较喜欢与众不同的风格，而且贴吧冷清时也会出来活跃一下。

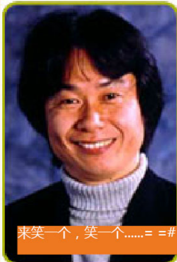
编■：嗯。冷清的时候总要有人带头活跃一下气氛。

编■：当初是怎么决定常驻在掌吧的，你刚来的时候不像现在这样热闹吧。

星痕■：恩。我刚来时，这里就像个留言板，主题帖半个月一个，回帖也是几天一个。而且充满了争吵与不愉快，杂志之间的争吵，贴吧内部的争吵。

编■：是啊，我也有一些了解。那为什么还要留下来呢？

星痕■：当时吧内相当不和谐。我也做了一些努力，但是力不从心，因为这个吧的管理层形同虚设，不是能力的问题，而是因为吧主基本都不在。所以，



我决定来改变下。当时第一任小新吧主还在，我就提交了申请想做吧主，很诚恳呢（笑）

编■：嗯，原来是想做改革呢~当初代吧主小新把掌吧交给你管理并离开的时候，你有没觉得有些迷茫呢？~

星痕■：恩。记得是那年3月还是4月的月初，我刚上任没几天，小新就辞职了。他自己单独建了论坛，说实话，由于是单干，所以影响不大。对我来说真正的压力主要是重建时大多数的吧友都选择观望，以及一些其他贴吧的干扰。

编■：嗯，当时的处境很艰难吧。

星痕■：还好吧。

编■：是什么原因使你始终坚持让掌吧走"水路线"呢？能解释一下这样做的必要性么？~还是不得已而为之？

星痕：其实最开始是出于无奈。主要是和掌吧的性质有关，这个吧是杂志类贴吧，本身关注对象就少，而且基础发展不好，很难长久维持，也积攒不起人气。

编■：是啊。所以要靠水贴来增加贴吧的内容和可看性吧~ 主要是这个吧的主题《掌机迷》杂志本身影响力并不是很大，所以可聊的相关话题也不多。

编■：掌吧从创建到现在也有几年的时间了，很多吧友来了又去，去了又来，你一直都在经历这些相识和告别，心里有什么感受呢？

星痕■：其实有好多离开的老吧友来的时候都是我亲自在吧里欢迎的，前400的会员都是我接的，那一幕幕情景至今也很难忘呢。不过没办法，对于这个不能强求。

编■：是啊，其中有些人对掌吧可能已经失去兴趣了，或者觉得掌吧不符合自己的口味儿了， 所以也没办法留住他们了。

星痕■：除了失去兴趣以外，还有些是因为内部的争吵以及多种多样的原因。

编■：那么在已经离开的吧友中你对谁还有比较深的印象呢？可以说说么？

星痕■：记忆最深的要数最早期的鸭子他们，鸭子阿，手啊，其中手还当过一段时间的吧主呢。

编■：是啊，发生在他们身上的事情也不能一一说出来了......毕竟有些不愉快的经历是吧。

星痕■：是啊，有些事几乎让掌吧的发展停滞。现在他们都走了啊。

星痕■：这个吧吸引人的地方就在于它的包容性，你可以发任何你喜欢的主

题。而我要在其中维护微妙的平衡。你甚至可以看到大家互相帮助，出对策写作业。

编■：你作为吧主也很长时间了，这期间有什么心酸喜悦也说出来让大家听听吧。应该会让大家更加理解你吧~

星痕■：感受的话，可能是我对这个吧的爱太深了，基础建设中的每一项，现在常驻的吧友刚来时的迎接，都是我参与的。为了这个吧的建设我有时不得不面对困难，以及反对的浪潮，要求平分权力的要求，某些吧的挑战和破坏，不断的地下攻击，还有在人气低迷时所做出的许多滑稽而无奈的举动。

编■：是啊，可能大家只看到了做吧主在台前的风光，很多幕后的辛劳和委屈大家都不清楚呢。尤其是被吧友们误解的时候很伤心吧。

星痕■：还好吧，误解的话可能会有点反感，但还是忍了，为了吧内的和谐。但有些时候不是误解而是反对，这就比较头痛，这里的反对不是指开玩笑，而是掌吧对发展方向的反对。唉，说不定我可以写部掌吧秘史卖钱呢。

编■：哈哈，真有的话吧友们应该会很感兴趣吧~

编■：下面问个轻松点的问题。蒙古之星痕这个号可以说是掌吧最强的ID，无论是发帖量还是积分都是最高的吧。是不是为此感到很自豪呢？又有没有什么鸭梨呢？

星痕■：有压力阿，大街上随便抓一个人，就比如说记者您吧，就很有可能超过我呢。事实上，我的发贴贡献只有掌吧的七分之一而已，最高也才五分之一。（只有……）

编■：(⊙o⊙)…这个不会吧~你的优势还很明显呢~（笑）短时间内应该没人能超越的。

星痕■：假期的时候大部分吧友会回归，那时我就可以稍微偷懒了，用不着发那么多贴了。

编■：嗯，是呀。到时候就可以短暂的歇歇了。

编■：那么对于掌吧的未来发展，你还有什么新的打算呢？不如说出来听听~

星痕■：掌吧的发展不是靠我一个人的努力付出就能够实现的，而是靠每一位吧友都齐心协力为掌吧做贡献。我可以自豪的说，作为吧主在管理上我尽力了，可是我们吧也仅仅是期刊杂志类贴吧的第四名。

编■：嗯,我也认同你这种观点。

星痕■：现在掌吧的发展已经进入了新的阶段，已经不是过去那个没有人气的掌吧了。在有了有一定基础后，我们不应该再走脱离杂志的路线，而是应该积极地回到我们的主题上，同时扩大贴吧涉及的范围，将覆盖动漫游戏杂志和生



吧刊缺人吖，美编快来，快来哟

活等大家感兴趣的内容，吸引更多的吧友加入，并大力发展与友情贴吧进行更密切更广泛的交流，与相关杂志进行更多的互动。

在这里我想要向大家说明的是，脱离杂志本体的路线是在掌吧江河日下的特殊境况下的无奈之举，目的是为了扩大涉及领域，从而吸引更多的人气，而不是彻底改变这个吧的本质。

编■：嗯，我想广大吧友也应该会支持这个计划的，希望这个计划在不久的将来能如愿实现！

编■：那么接下来的话题就是和你个人有关的了~

星痕：个人的阿（害羞）~

编■：是啊~嘿嘿~你好像还没恋爱过吧？那么你喜欢什么样的女孩呢？打算什么时候找呢？

星痕■：恋爱这个问题……高三之前的我都忘记了忘记了（摆手），我喜欢文静典雅有气质的女孩吧。至于找老婆还是要到工作上，现在这些全是浮云。

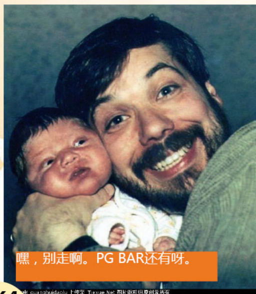
编■：嗯，很现实呢~

星痕■：是啊。我觉得一个人能攀得多高取决于你有多大的志向，我不希望我将来的事业道路因为找女孩这样的聊得恶心了的话题而受到影响。

编■：可是听说你有不少后宫吧~现在为止总共有多少后宫呢？该清算一下了吧~（XE的笑）

星痕■：是有的，不过不多。而且到了高考前就基本上作朋友了，甚至许多都不再联系了。

编■：会觉得不舍么？



星痕■：客观的说，无所谓。即使这些女生再好，也不可能是我将来的老婆，只能算是对我为人处世上的一些锻炼。不会成的就不可惜。

编■：对了，要恭喜下你刚刚收到了大学的录取通知书~那么上了大学有没有什么期待和目标呢？

星痕■：上大学要迎接崭新的未来了，考虑到我们家目前的情况，我对我的未来发展和工作还是比较有信心的。但是学业压力还是很大，英语要过6级，日语也要过，去日本留学时还要学法律，挑战

很大。大学期间，我在北京呆2年，在日本呆2年，所以在北京期间不打算找女朋友，害人害己，学业压力大，这点我是已经确定要舍弃的，为了光明前途我可以抵挡住一切诱惑。

编■：嗯。理想越远大，付出的也就要越多啊~敢于挑战才会获得成功！

编■：哈哈！我记得你高三的时候有个水壶好像经常被某些同学抢走啊~而且遭到各种非壶道（这是什么？……）的虐待。当时在吧里引起了不小的关注呢~现在想起来是不是依旧很愤恨呢？

星痕■：更多的是遗憾吧。因为水壶的事我失去了几个比较要好的女生朋友，我的忍耐的极限还没有到时，她们却怒了，所以只好断绝了来往。对这件事我表示遗憾和无奈，是她们先提出我小肚鸡肠- -才断交的。

编■：可是总把你的水壶抢走不还~让你回家很难交代吧？

星痕■：的确，我被迫花钱去买新的，然后又被耍了好几次。而且这一系列事件无疑对缓解我们高三的紧张学习生活毫无用处，反而还会影响同学之间的关系。所以结果是必然的，但是首先提出断交的是她们。

编■：是啊，我也觉得她们做得有点过分呢。

星痕■：何止是有点。我为了她们这件事，去和我家长辩解，结果还影响了我们家的关系。很过分呢。

编■：那么下面这个问题，大家一定也很感兴趣~你觉得自己邪恶还是纯洁呢？你很喜欢别人搞错你的性别么？~是不是希望别人把你当成女的呢？~

星痕■：这个的话，其实我骨子里是纯洁的，但是有时候会表现得很邪恶。

编■：（⊙o⊙)哦！是么？~这个还真没发现呢！~

星痕■：恩，我比较有内涵。

编■：嗯……这个倒是……（流汗）

星痕■：呵呵，有些时候是故意邪恶的，为了拉些人气。面对现实中一般层面的朋友，可能他们对我的第一印象都不是很邪恶。现实与虚拟总有差距，有些是与人格相反的表现，或者说是某种情感释放。

编■：嗯~说的很对。

星痕■：不过我发现我最近离这个虚拟的形态越来越近了呢，说话都变的内涵了= =。不过内涵也好，一般女生看不懂……

编■：⊙﹏⊙b汗，是的……负面影响会小一些……

星痕■：邪恶并不是一个缺点。

编■：好了~最后还是例行环节~说一下你对掌吧和吧友们有什么祝福吧

星痕：祝大家一生性(河蟹）福，心想事成，努力建设属于我们掌机玩家的天地吧 ！~

编■：(⊙o⊙)…确定没有打错字么？~

星痕■：额。。。没有

编■：嗯……应该没有~

星痕■：是哈，你敢说有（坚定）

编■：最后谢谢你能接受我们的采访啦！~

星痕■：嗯，这是我的荣幸。

编■：也祝你能完成自己的理想！~

星痕：谢谢啦~

KUSO贴图特搜队

主持：好多人



↑我也来啦~~啪唧~~



↑什么小弟弟，你没玩过DS？！！！



↑司机大人好



↑老毛同志好~~大家都爱你哟~~其实更爱二百五



↑肚子有点饿了哈



↑柯南：嗯?!怎么会...呵呵（面部又抽了）


这里不停车。。。。。



↑喜欢卢卡的各位蛋定


おいしい~~
春运是…春节运动会吧！
老公，你对我真好。
KFC
康师傅
老婆吃慢点，高热量对御寒有好处的。可惜这里米有MR DONUT…



第一话:银发

罗格镇,冒险工会前——————————

"哈哈,完成了,成功收集满10个金属咯"
"呵呵,你越来越老练了,给,这是报酬,500贝利。"
"哈哈,谢啦,午饭有着落了!好饿,先去买几个肉包子。"

罗格镇,某个饭馆前——————————
依旧很热闹,可以说这家饭馆是整个小镇的中心点,这里多会聚集着来自世界各地的赏金勇者,因此这个饭馆常常出现争执,该饭馆的老板是罗格镇的镇长的弟弟科内尔。每次出现客人之间的争执都是他化解的,可见实力不一般。

【人物资料:科内尔,厨师,能力不明,45岁,因为长相奇特,脸特别长,胡子也特别长,发色金色,因此外号:金狮?科内尔】PS:科内尔是根据金发而取名的。

"克莱门特大叔,还是老样子,我要吃肉包子"
"噢,是克劳德啊,不好意思,你来晚了,肉包子今天没了,刚才全被预定走了"

【人物资料:克莱门,是根据一个慈祥的人而取名的,是饭馆的员工,右臂因一次任务意外而被斯洛山的六尾狐咬断,能力不明,30岁的大叔,脸上有几道伤疤,具体原因不明。】

【克劳德,本故事的主角,目前住在罗格镇,从小跟自己的姐姐生活,目前15岁,喜欢吃肉,喜欢惹事。】

"啊,是这样啊。。"
"不好意思,下次一定帮你留着"
"嗯"说完,克劳德垂头丧气的走出饭馆。

这时，他突然看见门口有个和自己年龄差不多大的孩子，正在吃着肉包子。
于是，克劳德站在旁边打量着他，银发碧眼，眼神看起来十分犀利，中间的头发略长，
后面背着一把刀，看起来十分不好惹。

就在这时，"嘭"的一声，一个身型庞大的家伙冲进来，吆喝着："这里的肉包，老子
我全要了，快点，听到没！"
克莱门见状忙赶上去，有礼貌的说："这位先生，不好意思，今天比较特别，肉包子
在早上就没预定光了，真的十分抱歉！请点些别的吧。"
"什么!!?"说完伸手便拽着克莱门的衣服，"是哪个混蛋干的，给我滚出来!

一堆客人纷纷撤离，只有少数人仍在淡定的吃着东西，丝毫不去看一眼。
克劳德见情势不妙于是速度跑进饭馆内。

"这个大叔，我也是来买肉包的，也没买到，是的，今天是很奇怪，哈哈。"
说完，克劳德摸着自己的头。看起来十分孩子气。
"关你什么事，今天要是不拿出包子来，我就把你们店砸了，全给我坐着，不许站起来……"
胖子大叔话音未落，那个银发少年便站了起来，拍拍屁股，叹了口气，转身准备离开。
"哟，你这小子胆子还真不小，来人，给我抓过来"
刹那间，一堆身着佣兵服的小喽喽挡住了少年的去向，
其中一个佣兵大呼："这小子真不想活了，竟敢跟克里夫大人作对，杀了他"

少年毫不犹豫的抽出背后的大刀，不一会功夫便把他们打倒在地。
旁边的围观群众顿时呆住了。议论纷纷。
"要知道，这可是大佣兵？克里夫的手下啊，惹了他可就麻烦了"
"是啊，这小子不想活了。"
"身手真不错!"
"不是吧，这小子到底是何方神圣，看我来收拾他"
说完，挥拳冲向了银发少年————————————————————

第二话：新的开始

"都别动!"一个如金狮子般巨吼的声音响彻金狮饭馆门外，"在我的地盘吵架就是不给
我金狮的面子，好歹我也算是个罗格镇的领军头目。"
克里夫迅速向他扫了几眼，打量了下，身高中等，披着一件破烂不堪的披风。
看起来特别像个酒鬼。
转身笑着说："贼哈哈哈哈哈哈哈哈，我在东大陆混了这么多年，还真没听说过什么
金狮这号人物。"克里夫毫不理会。

【地区资料：东大陆，是由四个镇组成的一块区域，即罗格镇，斯洛镇，天枰镇，东海镇，其中罗
格镇是东大陆的起点。】

"你不知道也好，趁现在老夫还未动气，你就给我停下吧，算给我个面子，我
呢，只是个普普通通的生意人，这样一闹，我的生意还怎么继续做下去呢？"金狮笑着说。
"哈哈哈，今天这件事要是我不解决，岂不是枉费我这个大佣兵的称号？"
说着举起左手的狼牙棒向金狮挥去。
突然间感觉周围的空气像是凝固住了，等再回神过来，金狮已经单凭一只右手
紧紧地捏住克里夫的棒子。
"怪物………怪物……你到底是何等人物…"克里夫吓得一身冷汗。
"还不快滚!?"

"我……我……一定会再回到这里的，到时候就是你，金狮的忌日!"
说完，带着佣兵们离开了罗格镇。
"哈哈，金毛大叔好厉害啊!"克劳德傻笑着说。
银发少年则毫不在意的离身走开。方向和克里夫一致。
"咦，你是叫克劳德么?"金狮子说。
"嗯啊，你怎么知道?"克劳德反问。
"唔……那就麻烦了，先跟我来吧"，"好了，其他人都散了吧，小事小事。
大家请别见谅哟!"金狮子语气十分客气。
克劳德不知情的跟着金狮进了金狮饭馆。
"克莱门把门封住"金狮子说。
只见一阵光芒，紧接着门就被几条纸封住了，这个举动引起了克劳德的注意。

金狮子饭馆二楼——————————

"哎哟，蓝玉，怎么又抽起烟了，都跟你说了，没事别整天给我抽烟"金狮子十分不开心。
"嘛嘛，最近山上没啥动静，我闲着呢，金狮老兄"蓝玉不紧不慢的说，口气十分委婉。

【人物资料：蓝玉，天生烟鬼一只，，他称科内尔直接为金狮，可见2人关系不寻常。并且他还十分好色，对女性丝毫无抵抗力。也是个厨师，武斗家。黑发，】

"呵呵，给你介绍下，他是克劳德，就是海の父亲?扎列的儿子。"金狮子小声介绍。"烟鬼哥哥，你好，我是克劳德"克劳德自己我介绍。
"噢，呵呵，克劳德你好。"蓝玉也十分客气，与刚才的口气截然不同。
"我把你带到这里，其实目的很明确啦，你是不是准备离开你姐姐，偷偷去东海镇吧?"金狮子摸着克劳德说。
"嗯啊，金狮大叔，怎么知道，我要去找我的爸爸"克劳德回答。
"噢，你难道要让我和他一起去东海镇不成?"蓝玉凑到金狮耳旁说。
"唔，确实是这样的，顺便去打听些扎列的消息"
"呃，好吧"蓝玉看起来似乎很不情愿。
"呵呵，这次把你叫来呢，就是想给你个助手，就是他——蓝玉。
带上他，对你今后一定有帮助的!"金狮说。
"什么嘛，应该是我带他吧。"蓝玉挑逗着说。
"哇，好棒，这样我就不用那么辛苦啦，目标罗格森林!"
"嗯，今晚你就在这里休息吧，明早出发。"
"噢，我要先吃点肉，补充些体力再去睡觉!哈哈哈"克劳德高兴的说。
"嗯，让蓝玉给你做吧，顺便展示下蓝玉的厨技"

（つづく）



ATARI LYNX赏析（PCE-GT,SEGA GG参照）





一台掌机的包装既然比二公主的盒子还大~



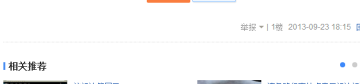






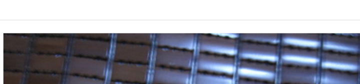








iloveique
知名人士 11

















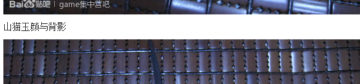






山猫正颜与背影







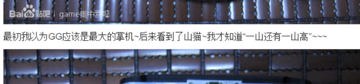




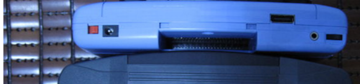


最初我认为GG应该是最大的掌机~后来看到了山猫~我才知道"一山还有一山高"~~~





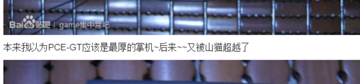




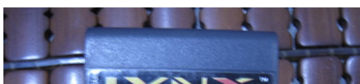


本来我以为PCE-GT应该是最厚的掌机~后来~~又被山猫超越了













移植游戏EPYX的《加州运动会》











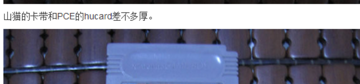


山猫的卡带和PCE的hucard差不多厚。





















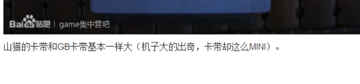




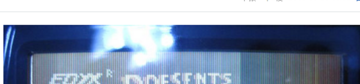


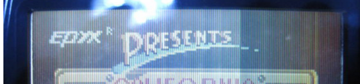
山猫的卡带和GB卡带基本一样大（机子大的出奇，卡带却这么MINI）。

iloveique
知名人士 11

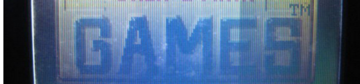


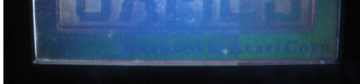


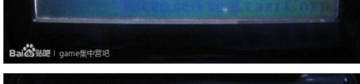


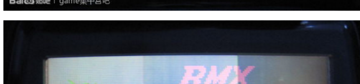




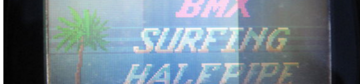


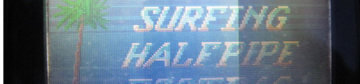






















Baidu贴吧 百度贴吧吧刊

vol.2

掌机迷

POCKET GAMERS



【掌机迷贴吧】

CONTENTS 目录

Baidu贴吧 吧刊 vol.2

主编：ZXZ・BOKU 蔬菜汁

文编：ZXZ・BOKU naocanlu 幻随想 玄式微 丁夫人 JUST啊喂

美编：堕天使

图片：しんあい ア

人事：ZXZ・BOKU 玄式微 幻随想

特约撰稿人：cloud・x 鬼畜夜行

小编手札

蔬菜汁



本来原定于10月以前征稿完成简单制作放到贴吧里给大家看，但是做这件事情需要花费相当大的精力，幸亏有人来勇于担当这个重任。

仓促之下跟同事征集有没有人愿意给吧刊写手札的时候，大家都没有明确表态，肥皂虽然早就表示过想写一些东西，但是目前他正在热衷于《猎人》……

最近身体不好……总是无法达到最佳的工作状态。

看到很多人能靠着热情做出这本吧刊，心中充满了……你懂得，毕竟我在内个年纪的时候，还在贪玩游戏啊篮球啊什么的懒到了极点。

在制作人名单中也看到了很多熟人，毕竟这是一本不涉及任何经济利益的东东。应该支持。

希望力所能及的范围内我能够帮到大家。

向所有付出努力的人表示敬意。

最后，上面这些都是1分钟之内写好的，敷衍你们的，少年！

ZXZ · BOKU



啊咧，啊咧。又一年快过去了。圣诞快来了啊，新年快来了啊。哈哈还有就是学生仔们最期待的暑假了啊。哈哈大家是不是有点兴奋了呢。这期吧刊依然顺利的完成了，哈哈。我们还要更多更多的那啥，妹子吗？不是啊，是，热血。对ACG无限的爱。还有下一期就要合刊啦大家努力啊。其他就不多说了，其实嘛，原装正版的手札是在PG　BAR里啊，哇哈哈哈哈哈哈。

丁夫人



话说这快到期末了还真是忙啊，特别是减肥一事可算是把我折腾的够呛，没办法女人就得对自己狠一点，得病了也是老了的事情了，倒是很担心不会因为减肥太猛以后就不能生孩子了吧？！额……雅蠛蝶。我这种女人还果真是俗啊~愿与君共勉~PS：三俗神马的最有爱啦~

naocanlu



时间过得真快，又一期吧刊的制作就要完成了。这也是我第二次参加吧刊的编辑工作。这次工作量比上一期要大一些，不过比起其他编辑来说，还是要少一些的。关于这次的编辑过程我的体会就是……惊心动魄、九死一生、死去活来啊啊！（这都是些什么？_？）之所以这么形容，其实是因为……由于我之前比较偷懒，到了快定稿的前几天才开始动工，直到交稿那天的凌晨7点多才把栏目写完。而此时我已经连续通宵奋战了9个多小时，此前两天由于要攻略闪电十一人3王牙版，我已经有两天在早晨9点左右才睡了。算上这天，已经是我连续第三天通宵奋斗了……呜呜~~这都是对我偷懒的报应啊报应啊！~~（回声×N）完工的时候我头晕目眩，全身都轻飘飘的，好像要飞起来的感觉……（往哪灰=　=|||）哎……教训啊……虽然这次到最后才完成，不过我还是非常用心的搜集资料，写完后又仔细地审核和修改了几遍。没有因为赶时间就牺牲质量。这点请大家放心~希望这次的栏目能够让大家满意。其实每位小编都不容易，尤其有几位编辑负责的节目非常多。但是他们还是都按期交稿，出色的完成了工作任务。实在是让我敬佩和膜拜~~各位同事们辛苦了啊0 0！~ 也希望广大吧友们和读者们能一如既往地继续支持我们的吧刊~~大家下期再见吧~

just啊喂



最近经常遇到一些突如其来的事情让人措手不及……

期末考试临近，虽说基本上不用上课了，但在最后这不到一个月的时间里要自学高数和英语这一学期的内容，倍感压力啊……

剩下不到一个月的时间里除了复习还有一只hg独角兽毁灭模式要拼，倍感压力……

不知不觉宿舍里刚大木的盒子已经累积到八个了，都是这一学期的收获，宿舍已经没有地方摆了，所以说接下来是时候该学会节制了…..

某日走在马路上脑袋里正想着乌贼娘（表问我为什么想= =）突然看见前面停着一辆车上贴着大大的乌贼娘的车贴，在天朝遇见这种事件也太诡异了…

幻随想



凛冬已至，准备冬眠的我被某人大冬天的拜托，出来写稿，于是就这么写稿了 由于思路过于混乱，请大家在看我的文章时，尽量让自己的头脑变得混乱，这样，就看不出我的混乱了，好吧……我自拍 接下来，打几个广告吧 吧刊很多内容都值得一看哦，文字虽然称不上优美，但是一般都富有喜感。其次，吧刊的插图都十分养眼，图片小编可是很努力地在找啊，尤其得感谢堕天使大人，抽空完成吧刊的排版工作，在此，奉上鲜花…… 还有么……没了，就说一句话：我是高三，我怕谁！以此激励自己，再一句：i'm just the gundam!



掌机迷吧近期大事小情见闻录

掌吧每段时间都会发生一些趣闻或者事件。有的发生在吧友中间，还有的是关于一些话题的讨论，从这些事件中可以解读出掌吧吧友们的喜怒哀乐。作为掌吧的一员，在下也亲身经历了其中的一些事，同时对一些并未在场的事情也有所耳闻。现在不如借着这次吧刊为大家盘点和介绍一些掌吧近期的一些新闻和动向。

掌吧近期头条

最近在掌吧最受关注也是最为重要的热点话题应该是关于掌吧最近的风气和发帖措辞了，这个话题先后引发了吧友们的几次相关讨论，具体情况是这个样子滴：由于以前的吧友们有些正忙于学业，有些生活环境发生了一定变化，目前没有时间和精力常来吧里。所以吧里相对于以前显得冷清了一些，帖子也相对少了些。于是一部分吧友逐渐开始聊起一些邪恶滴话题，而且参与其中的吧友和发的帖子也越来越多。这样一来就引起了其他一些吧友们的不满。因为掌吧从真正热闹起来后，虽然都是以水贴为主，但是比较河蟹的话题一直占大多数。虽然也有一些有些邪恶的帖子，不过很少在吧里形成主流。发生这种情况后就让一些吧友们很不适应，认为这样做影响了掌吧的原有气氛。他们也相应的也发表了一些帖子表达自己的看法和意见。期间由于双方观点不同也引发了一些争论。虽然这件事情还没有彻底得到解决和定论，但是吧友们已经开始努力的沟通和交流，希望能找到一个大家都能认可的聊天模式。至于结果如何，还是让我们继续关注这个问题的后续发展吧。当然，作为掌吧的一员我们也都衷心希望大家在吧里都能够开开心心的发帖聊天交流。

（小残评论：这件事在下也一直都在关注，我觉得大家都应该先为掌吧这个集体的利益着想，然后尽量放弃一些与之相抵触的个人利益。如果一些吧友实在想聊点邪恶话题，可以在标题中注明，而且最好不要再标题里就出现一些很不和谐的词汇。毕竟掌吧吧友的年龄都不是很大，有不少都是在家人的监护下上网聊天。这样的东西一旦被父母看见了确实会给他们以后再来贴吧带来不便，希望吧友们能够互相理解和尊重。）

趣闻新闻集合

喜欢恶搞，常常一语惊人（熊、鼠、鸟、光、猫、蜀黍等生物……）的星吧主正式归来了~大家鼓掌！啪啪啪~

前段时间掌吧的星痕吧主由于忙于学业适应新的学习和生活环境，所以不像以前那样长期在掌吧出现了。不过最近一段时间，我们又能在掌吧的夜空中见到星星吧主了。（咦？为什么是夜空？(⊙o⊙)）当然，归来的星吧主也没有让我们失望。一回来就搞出了不少笑料，为吧友们带来了不少欢笑。比如发起了一系列的投票活动，虽然正经的选项不多……不过能想出少则十几条多则几十条的奇怪选项实在是让人敬佩0 0。（其实这样也不容易的~星痕吧主辛苦啦~）

失踪已久的亚希回来了

最近回归的吧友不少，亚希也是其中之一。（不知道怎么具体称呼，原谅我至今还没搞清楚亚希的真正形态OTZ） 这次回来后亚希也比以前更加健谈了，很快又和吧友们打成一片。同时还爆出了一些不为人知的绝密资料~当然基本都不是关于他自己的。

老玄人老（？）心未老 重燃掌吧第二春……

（呃……好吧，这标题是有一点点小问题，可能会引起大家的误解。不过这点小事大家就尽可能地忽略掉吧啊哈哈……）掌吧的老面孔老玄最近开始活跃起来，不仅发了不少帖子
还一直在为吧友们画头像与人设，为掌吧和吧友都出了不少力这种奉献精神值得广大吧友学习啊~(*^__^*)

神秘！悲伤的迪达拉乱入

最近一位叫做 悲伤的迪达拉 的吧友频繁在掌吧出没，发生了不少帖子，其中还有像弹吉他的某人这种很赞的东西。不过他的一些用语习惯稍微让人有种似曾相识的感觉，不管他的真实身份如何，掌吧都欢迎他常来活动~

新人加入 双子星降临掌吧

几天前掌吧来了两个新面孔，一个叫小翔，一个叫小瞳，从他们的帖子和语言来看，两人年龄应该都不大。（感动T T掌吧终于又有正太出现了）而且小翔好像也很喜欢钢弹，与掌吧的资深正太真冬正好意气相投，看来他们俩算是遇到知音了。以后大家要和他们和谐相处啊~

超级大作引吧友热议 谁才是掌吧第一猎人？

随着怪物猎人3的发售与偷跑，在掌吧内部也掀起了一股狩猎狂潮，不少吧又都在讨论游戏心得，有的还在晒自己的游戏进度和水平，包括该作因为提前偷跑而引发的一些问题也被吧友们广泛探讨。吧友们英勇向前、争先砍怪，不过到底谁的水平最高现在还不好说，如果有机会话希望他们能够在盟区一分高下。其实能在掌吧吧内引起一定轰动和风潮的游戏并不多，不过像怪物猎人3这样的大作就做到了，这也足见该作的影响力之大。而掌吧的吧友们当然也会在本作继续自己辛苦而快乐的狩猎生涯！~

有关近期掌吧内的一些热点要闻和趣事在下就为大家总结到这了，希望能让各位读者更加了解掌吧的情况以及特点，也让错过了其中一些事件的吧友们能够了解一些事情的原委。最后我也希望各位以后能更多的关注掌机迷吧、更多的来到掌吧发帖聊天。掌吧是一个热情好客、温馨和谐的大家庭，如果你也对掌吧感兴趣的话就请加入到其中吧！心动不如行动哦~

BUG特攻队之BUG杂谈

文：ZXZ · BOKU

想必各位玩家对BUG这个词不陌生吧，只要你依然活着。BUG就将时刻的伴随你的左右。BUG是什么？为什么会出现BUG？我们和BUG又有何关系？

BUG是漏洞，是错误。有正确，自然就有错误。我们身处的时空不可能是100%完美的。自然地，BUG就产生了。

起源与发展

让我们来看看BUG的精确定义吧。BUG：英文单词，本意是臭虫、缺陷、损坏等意思。现在人们将在电脑系统或程序中，隐藏着的一些未被发现的缺陷或问题统称为bug(漏洞)。

让我们追溯一下BUG的起源吧。在上世纪（20世纪）40年代时，科学仍不很发达，信息时代的开端。第一代计算机就在那时诞生。由于是有真空版构成，所以体型极其庞大。它在运作时发出的光引来了一只小虫子（BUG）飞入了真空管。导致整个计算机的瘫痪。工作人员发了好长时间才将这只小虫子弄出来。计算机也因此恢复了正常工作。BUG这个词也因这次的事故而引申出了新的含义，便沿用至今。

目前在软件管理过程中将BUG分为5个级别，分别为CMM1~CMM5。而游戏界也将BUG分为S、A、B、C级。而最恶劣的S级及稍次点的A级由于严重的威胁到软件甚至硬件，几乎是不允许出现的。低级点的BUG会产生某种错误，一般不会产生恶劣的影响，甚至会出现令人惊喜的情况。所以在玩一个游戏使之通关的乐趣之外，并产生了一个更大的乐趣，那便是研究BUG了。接下来笔者就以己之拙见浅谈一下游戏中的BUG吧。

游戏中的BUG　秘技？BUG？

游戏中秘技与BUG有点相似，就和孪子双生一般，秘技与某种情况下的BUG就只是在主观上存在的微妙差别。

就像FC上的玛丽兄弟一样，在2-1关的最后快通关时，不出下水道。而是跳上屏幕上方的高台向右走，走进一个场景，那里可以选择关卡不到2-2而是跳到更后面的3-1、4-1。又或是像GB上的萨尔达　梦见岛那样。当你进入商店，拿下道具后，避开老板的目光走出门，可以不付钱是，你会很得意的发现这个是个BUG。但当你再进去时，老板会很火的用出一个破坏死光，“哔”　的一声把你满血电空？！！（……&#%*）

呵呵，要是说真正难辨认的就是FC的双截龙2了吧，可能大家会觉得有点难，对于笔者这样的动作苦手来说。第二关就已经有点吃不消了，于是灰常火的将全部按键按下去乱按来消遣游戏。意外的发现可以以此来跳关。于是，就这样毫无鸭梨的见到了最终BOSS。要是你连最终BOSS也不想打。嘛，在乱来一次，直接通关好了。这个，是秘技？是BUG？就不那么好辨认了吧。

钱多多 装备好好

这类BUG就是意外了，给玩家惊喜与便利。较经典的莫过于恶魔城 月下夜想曲了。一开始就一身极品装备。具体的方法笔者就在这里说一下吧（虽然大部分人都知道）：开始时输入"x-x！V"Q"的名字，主角的幸运值便会变成99。进入死神要收走装备前的一个场景，杀死第三之狼。往回走第3只狼便会再次出现。主角这时要扒下除项链外的所有装备（这时要保证主角满血），朝向狼头跳过去。伤害判断后，你会被弹的老远。就这样一身的极品装备就免遭死神的魔爪在自己的包里了。





这类的BUG还有很多很多。比如GBA上的光明之魂2。利用地址中不会出现负数，而-1会变成FF的附加属性。刷出超高攻防的装。以同样的方法可以刷出天价矿石。还有GB上的吞食天地2，将毒针买进卖出，可以获得6万金和无限收兵。这样的BUG一直为玩家们所津津乐道。

蛋疼？还是淡定！

先说说街机上的某作吧，大名乃《龙穴》。游戏关卡中处处存在即死机关，比如撞个墙啊，被火焰喷到，被小石子砸到什么的，这类的伤害判定几乎占了游戏中的9成。偏偏蛋疼的还给主角附上了血条。于是这由BUG导致的超高难度的作品就一度成为ACT极上的挑战。笔者还是看看通关视屏就好了。（笑）



蛋疼也就算了，令人忍无可忍的那就不行了。接下来就过程游戏中的"经典"。BUG中的BUG，BUG中的战斗机= =。以下便是它的宣传："详解2010年，你的故乡-中国，超级大国在沿海大规模登路，鲜血染红暮霭，火光撕裂长夜，隆隆战车辗碎你的美梦，你的装甲在M1A1面前犹如薄纸，面对联军，我知道你的选择，尽管那是一个惨淡经营，但是，我们是男人，那种有血有肉的男人，对吗？有些必须解决的事情，我们别无选择，当一头遍身淌血但昂首挺胸的雄狮吧！和你的战友一起痛击侵略者，保卫中国耗资百万，倾力制作，场景宏大，国内典范国内高水准前卫摇滚乐手音乐制作，软件创

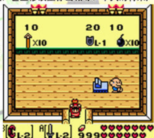




作群实力雄厚，美术创意天马行空万众期待“血狮-保卫中国”贺岁劲爆登场。”没错这就是大名鼎鼎的国产即时战略游戏《血狮》。S级BUG级的画面，S级BUG级的系统，S级BUG级的音乐以及游戏中存在的S级多的BUG。这在玩的过程中无疑会让脑门上#好大繁殖，甚至暴走。（笑）

BUG 研究的极上奥义——恶魔城

这个，就得提一个著名的游戏系列了。它就是《恶魔城》。恶魔城的出城BUG一直是众多玩家追捧并孜孜不倦研究的对象。玩过本系列的大部分玩家，一定会对出城BUG如数家珍吧。比如卡位出城、变身出城，甚至修改坐标出城等。不久的将来厂商会不会也针对出城BUG而开发出某作，在出城的情况下而获得特典呢。（笑） 恶魔城不仅是出城BUG，像BOSS RUSH以及符合某种条件会获得极好的属性的这类BUG还有着很多很多。恕笔者才疏，就只能提供这么多了。这么多的BUG也让恶魔城获得了游戏评分外的特有的魅力。正在于此，吸引了无数的爱好者不倦的钻研。



结语

不仅在游戏中存在着许多的BUG，生活中也有着许多许多。人类科学定义中将众多的一般化的法则特殊化，以此产生了一个体系。人类也将这种特殊化的法则视为一般，一般外的东西变被称为BUG。但是正因其本身的特殊不涵盖整体性。往往从宏观下看，我们的法则正是一个正确的对立面。亦可以认为是BUG。即使不断的完善，其仍有不足。它们不足，不足之处称之为BUG。BUG的对立面是正确的吗？不，它正也是一个BUG。它们互相存在，辩证统一。所以不要纠结于人生的错误。真正的是要不断的探索与发展，这正是BUG存在的真正奥义与希望。



~Fin~

新闻 网页 贴吧

Bai du 贴吧 掌机迷

进入贴吧

天下第一河家庭

文：幻随想 责：ZXZ・BOKU

公元2010年2月14日
是死死团圣战之日，是光棍掩面抽泣的日子，是情人们收玫瑰，吃巧克力的日子，更是有新生命诞生的一天！
一个有着萝莉属性外加纯爷们属性的孩子就在接生婆风鸟院清雅的带领下被拐入，啊，不，是被神圣而庄重地引领进了掌吧这个有爱的一家！
孩子名曰幻随想，是个纯良的好孩子，他不明白，自己明明是个肚白，却偏偏被人误会成一个腹黑，随想真的有哭天强地的冲动，更有从他家两楼窗口跳下去的欲望，不过，好在……被接生婆拦住了！
就这样，他开始了自己在掌吧这个家庭兼大摇篮的生活！

抹茶大叔！

公元2010未知
随想就这么爬啊爬啊
突然看到了三人正在群聚
其中一个吃着抹茶口味冰淇淋的大树，和随想说："好可爱的小正太？萝莉？叔叔请你吃抹茶味的冰淇淋如何？"
随想本着自己吃冰淇淋会长蛀牙，和自己讨厌抹茶拒绝了抹茶大叔的好意
正巧这时刚好血拼回来的风鸟看到了这一幕，果断打跑抹茶大叔，像扛大米一样得把随想给扛走了
由于小随想的消化系统不够发达，吐了风鸟全身，风鸟消失一段时间去洗衣服了，随想的三餐就这样没着落了，连奶嘴也没了……随想开始四处爬，寻找传说中的黄金奶嘴

传说中的极品伪娘

公元2010未知
随想爬啊爬啊，发觉爬着太累了，便干脆直立行走，发现这真是省力不少
他加快步伐，去寻找传说中的黄金奶嘴
走啊走啊，他看到了身穿狗熊装浑身散发着星星光芒的仙女，正拿着簸箕，在清除掌吧中的洪水
仙女发现了随想，问：小孩来这里，做什么？没看到姐在治水么？去一边玩吧！
我在寻找奶嘴！随想说道
哦……仙女若有所思，这样啊……
她拿出了三个奶嘴
第一个是黄金奶嘴，第二个是白银奶嘴，第三个是FFXIII限量发行奶嘴！
仙女问道，哪个奶嘴是你的
随想说道：没有一个是我的，但是你会把它们都给我！因为我是个诚实的好孩子！
仙女慢慢地转身，留下血泪，吐槽道：丫的，是谁给姐这个剧本的？！让姐这么亏，封他个十天！
仙女咬着牙送出了三个奶嘴
谢谢姐姐！
那个……我叫蒙古之星痕，你可以叫我星星，猩猩，星痕
随想听着，突然想到了某个物理名词，竟脱口而出：黑矮星
星痕汗颜，又补充道：不是黑矮星，哥还能发光散热呢！
哥？随想眨眨眼
是啊……其实我……是男的……
仙女幽幽地说道，随后又补了句：不要迷恋哥，哥就是一传说！
随后化作流星，一闪而过，留下正在石化的随想

望天之旅

解除石化后的随想继续走啊走啊
这时，他突然看到一只老鼠，准备来说是一只冰冻的，不，发光的？不，变暗的？不对，是浑身带着电磁的一只百变鼠！
他正在以45度纯洁望天

随想顺着他的视线看去，他看到了自己黄金奶嘴的放大版！
随想心念一动，莫不是这只老鼠看上了黄金奶嘴？！
“丘丘……”老鼠发话了
（翻译：你好，你是谁？）
“？吱吱！”随想由于听不懂鼠语，就随口发出几个声音
（翻译：今天天气真不错呀！）
“丘丘……”老鼠歪了歪头
(翻译：听不懂……)
“吱吱……”
(翻译：今天吃过饭了么？)
就在两个生物交流陷入停滞状态时，一个凤梨头出现了！
“光皮大人好！”
凤梨头冲着老鼠叫道
“光皮大人？”随想歪头，好奇怪的名字啊
老鼠应征了自己的光皮之名，浑身散发光芒，有如太阳般光芒尽绽放！
“你好！”随想打了个招呼
“你好啊……我叫玄式微，是光皮大人的朋友！外加光皮大人的翻译，我帮你和他说说哦”
随后他和光皮说了几句，光皮丘了几声
玄翻译到：
你好呀，请问你是谁？
随想
丘丘
光皮大人说：你好，今天天气不错，一起望天吧
嗯……
于是乎，三个人一起望天
正当三人望天望到一半时，光皮又丘丘了几声
光皮大人说：所谓的光粒子，就是把自己的光和热带给他人???之后自己只能在一片孤独中无生无息地飘散...????但尽管如此....他的一生也是瑰丽的
这么听着，余下的两人都似懂非懂地点头
三人继续望天
最终，不知怎么的，光皮多了一个后辈，随想多了个前辈
其实，随想的前辈不只一个，当然这是后话了

诅子学院

随想继续走啊走
他结识了自己的前辈二号一只波太君，前辈三号naocanlu
并通过前辈三号成功拜师学艺，进入诅子学院
随想始终忘不了自己第一次见到师父血诅的场景
你是水乡？水箱？睡相？谁想？不对，是随想？
是的……随想无语了
嗯……我已经听小熊说过了，你的法号是小幻，排行老七，知道没？
师父那么和随想说着，开始在诅子学院里学习，如何在杯子中灌满水

海报风波

随想继续走啊走啊
看到一张海报，上面写着“我就是刚大木”，被吸引了目光，不是海报有多少华丽，而是海报上色彩俱全，字体十分没有艺术美感，就忍不住想吐槽，但是想想太失礼了，就没有说什么，只是在海报下放涂鸦，提了点意见
海报的主人出现了
是个穿着高达服装的纯良正太，就连他的衣服上也打着“我就是刚大木”的logo
“你好呀……我是我就是刚大目的作者，真冬，这是刚大木第二季的海报，这下面是你的意见么？”高达狂人打招呼道
随想掏出黄金奶嘴塞进嘴里，点头，“随想，我的名字”
“嗯……”真冬歪着头看着下面的意见
第一，海报字体太普通，吸引不了眼球
第二，海报用色过多，太花了
“那么……是要把字体改进？”
“嗯……用艺术字……”
“原来如此啊，那么艺术字怎么做呢？”
“用Word编辑……”
“不会………”

"………"
"………"
几周后，掌吧出现了两张海报，外加一句标语：求吐槽！
光皮看到后，丘了一声就走了
第一张，不仅色彩斑斓，而且字体很是花哨，作者：随想 真冬改……
第二张，虽然是以黑色作为主基调，但是据真冬本人说……很符合第二季的剧情
作者：随想的场外援助……

合签风波

最近掌吧卷起了合签风波，发起人是自己的前辈一号光皮，跟风者有真冬，兜兜，看着有熟人参与，随想也准备制作合签
在连蒙带骗外加拐等罪恶行为施加后，终于凑齐了十几个人，完成了随想的第一个具有纪念价值的合签
随想的签不同于其他签，是………长长的……正常签都是宽宽的……
所以，随想签别名：肥猪流！

首届吧刊人员聚集篇！

暑假将至，掌吧正在聚集人马，不是为了网游组织战队，而是在组织人马完成掌吧创刊号吧刊
突然，随想听到一个颇为熟悉的声音，寻声望去，是自己的前辈二号……
只见他举着自己的毛绒手，大喊："我要参加，我要参加，我要产假！！！！！！！！！"
最后一声震撼全场，前辈二号就这样气压全场，坐上了万年拖稿主编的位置（主：你也不是拖稿王？！随：我是高三我怕谁！主：………）
随着主编确定后，场外第一外援剑纹也加入，开始先期的策划工作，并开始高价招人……
掌吧云集响应，赢电脑而景从！
玄加入（仲良），兜加入（仲良），光皮加入（仲良），熊加入（仲良），真冬加入（仲良），阻王加入（仲良）
在通告前，随想在思考要不要加入，随后果断被路过的真冬拉了过去，就这样吧刊初步人员决定
就这样，大家便开始寻找素材，但是大家遇到了难题！最重要的美编紧缺！
大家开始紧急招募，终于，有人来应聘美编了，他……堕天使从天而降，拯救众人于水深火热之中，接下这一重任
就这样，大家开始其乐融融地工作，不仅创建了自己的基地，而且还有了公共邮箱，大家私下里还建立了短信联系，方便工作进度交流，尤其对于随想来说，在此，感谢一下，牺牲了七月话费的玄！
全员共同努力，为了吧刊Fighting！

吧刊进行时！

随着时间的推移，预订在八月上旬，倾情打造的创刊号，因为封面的关系，和小说排版的关系，迟迟没有出世
（主：你还好意思说？！随：我是高三我怕谁，=　　　　=主：你那时不是！随：………）（BOKU乱入：汗，我什么时候成耶稣了）
于是，组内的封面PK大赛开始，最终堕天使斩杀随想，兜兜，登上了封面，开启隐藏迷宫！误很大……
在封面风波落下帷幕后，由于随想光顾着收集全套奶嘴，迟迟不能上交作品，导致主编的火气随着他的短信费一起在飙生
终于，在玄和主编短信的轮番轰炸下，随想呼唤风鸟上传了作品
所有的元件集合在一起，在剑纹的编排下，一本掌吧创刊号诞生
当主编以每秒三跳的心律发布时，所有的努力绽放成一本极具纪念意义的吧刊，掌吧的爱与热血之刊！
随想交付完自己的作品后，又去收集奶嘴，预计明年六月回归！此刻，他正在回掌吧的路上，奉上这篇毫无文采，逻辑思路混乱的随想见闻录，希望大家能够吐槽！
最后的最后，望掌吧永垂成为不锈钢！
圣诞快乐！！！
随想伸手，送我一个奶嘴吧！



文：naocanlu

梦想与荣耀的温馨家园

——漫谈掌机迷吧的发展之路

如果你是一位掌机爱好者，或者是《掌机迷》杂志的读者，那么你可能或早或晚会有意无意的在网络上看到这么一个名字——百度　　掌机迷贴吧。于是你就会好奇的猜想，这里到底是一个什么样的地方呢？出于这样的疑问以及对《掌机迷》杂志的浓厚兴趣的驱使下，你按下鼠标点击进入这个陌生世界。来到这里后，你很快就会发现这个贴吧其实是由《掌机迷》的读者以及掌机爱好者建立并发展起来的一个讨论杂志的综合交流平台。在这里，你可以和其他吧友们一起讨论杂志与掌机游戏的相关话题、了解更多关于杂志的消息和情报。互相诉说生活中的喜怒哀乐。通过这样的交流，可以让你在结识一些兴趣相同投的新朋友，并且从中体验到快乐和温暖。今天，我就结合自己在掌吧的亲身经历和掌吧的一些相关的帖子资料为大家讲述关于掌吧是如何由小到大、由冷清走向繁的这一段充满汗水、挫折和喜悦的不平凡的历程。从而让大家能够更加深刻的了解掌吧、认识掌吧。

那么掌吧是如何孕育而生的呢？说到这个问题，就不得不先介绍一本名叫《掌机迷》的杂志。在上面的文章也提到过这个名字。可以说，这本杂志就是掌机迷吧的根源，因为有了它，才会有了后来的掌机迷吧。下面我就简单的介绍一下这本杂志的诞生和初期发展过程。

2003年，随着由 GBA 和它的改良型 GBA SP 在国内掀起的掌机热潮持续增温。越来越多的国内玩家开始接触掌机和掌机游戏，也有更多的非玩家通过掌机进入到游戏玩家的行列中。在掌机在国内的影响力越来越大的同时，市面上却没有一本专门为掌机打造、并以其为主题的杂志，这不得不说是一种市场的缺失，也实在是广大掌机玩家们的一大憾事。正是在当时的这种矛盾的背景下，次世代传媒联盟于当年5月推出了一本名为《掌机迷》的期刊杂志，其作为该公司的老品牌《电子游戏软件》的子刊，开始在市面上销售。顾名思义，这本杂志正是专门面向掌机玩家和爱好者这个群体的。杂志的主要内容包括介绍掌机资讯和知识、刊登热门游戏的攻略、讨论研究著名游戏系列的专栏，另外还有一些读编互动的特色栏目。第一期的杂志封面使用形象是任天堂大名鼎鼎的游戏角色——在当年拯救了GB的电气老鼠皮卡丘。由于口袋的正统作品

一直在掌机上发行，并且获得巨大成功，所以皮卡丘可以说是最能代表掌机游戏的形象。在当时国内掌机相关杂志极度匮乏的情况下，这本杂志一经推出就获得了玩家们的一致好评和认可，并且拥有了一定数量的读者群体。随后几年，为了适应DS和PSP这两款次世代掌机出现后的玩家需要，以及同类杂志出现后的市场竞争，从而维持杂志生命力。《掌机迷》杂志也经历了多次改版、调价和调整发售时间。在一代代编辑的努力下，它在掌机玩家中的知名度变的越来越高。我关注这本杂志的人也多起来，关于杂志的讨论也逐渐增多。

时间到了2007年，掌吧的建吧元勋 野原?新の助建立了一个《掌机迷》官方论坛以外的一个更加自由、更加方便沟通的交流平台。这就是——掌机迷贴吧。并且由他本人出任掌吧的第一位吧主，随后掌吧开始吸收会员，而属于掌机迷吧的旅程也从此时拉开了序幕。

刚起步阶段的掌吧只吸收了少量的会员，知名度并不高，所以吧内气氛比较冷清，每天也只有很少量的帖子。这时候的帖子内容基本都是关于《掌机迷》杂志本身，以及一些对于游戏的讨论。由于话题比较有局限性，所以很少能够引起吧友间的共鸣。在经过了几个月的发展后，随着吧友的数量增加，吧里的帖子也多了起来。这时候开始出现了一些关于动漫以及其他资讯讨论的帖子。同时也有少数的吧友之间讨论生活和学习的"水贴"出现。除了这些好的变化外，吧里也开始出现吧友间因为观念不同而引发争论和分歧的帖子。但是，在第一代掌吧人的不懈努力下。掌吧没有因此偏离发展轨道，而是继续朝着好的方向行驶。

然而，就在掌吧即将进入春天的时候。2009年1月，小新吧主在没有预兆的情况下突然辞职，甚至没有一个离别仪式。就这样结束了自己作为掌吧首任吧主任期和经历。虽然在他离开前的一段时间里，他已经没有多少精力能放在掌吧的管理与建设上了，但是他作为掌吧的创始人给掌吧打下了一个良好而坚实的基础。并且在后继有人的情况下才选择彻底告别。后来他也再没回到掌吧。不过，不管是新老吧友，都该记住这位我们建立掌吧这样一个大家庭的功勋吧主 野原?新の助。

在小新吧主辞职的情况下，另一位吧主 蒙古之星痕就接过了管理掌吧的重担。星痕是掌吧的元老之一，在掌吧建立之初的时候，他和 没帽子的林克、破曉ぜ漣漪、索隆n刀流、血の诅、Xx极ヶ恶噂、吸血鬼苍雨等一批吧友就是吧里的支柱，正式他们一起活跃掌吧的气氛，从而吸引了一批新的吧友加入。而实际上，星痕从08年的4月就已经开始逐步的协助并接手掌吧的吧务管理工作，已经管理过掌吧相当长的一段时间了。

回头说一下在吧主交接之前的几个月里。这几个月发生了一些事情，几位吧内的元老因为对掌吧的发展有自己的意见和想法，但最后没有得到大家的认可而选择了离开。还有的是因为要忙于学业和生活不得不离开，或者逐渐淡出了掌吧。所以我们现在很难再见到一些元老了。不得不说，他们的离去，对于掌吧来说是无法弥补的损失。他们当中的很多人都为掌吧的成长做出了很大的贡献。也许就像古人说的那样："天下没有不

散的筵席”。有聚总有散。如今我们也只能对此感到惋惜。不过，此时掌机迷杂志的知名度继续扩大，许多新鲜血液加入了掌吧。也保证了掌吧没有在此时走下坡路。掌吧依然在有条不紊的发展着，也开始向着更高的层次迈进。

随着掌吧日益发展壮大，和吧友的新老交替。掌吧需要进行改革来适应新的发展环境。这时星痕吧主和　手只是装饰吧主和吧友们一起，决定增加关于其他话题的帖子和内容，也就是我们通常所说的水贴的数量。这样一来，虽然减小了关于杂志和游戏的话题在掌吧里的分量，但是大大增加了掌吧话题的多样性，从而扩大了掌吧的受众范围和吸引力。掌吧在这个阶段走上了蓬勃发展的高速路。不仅会员数量大幅度增加，而且发帖数量也呈跳跃式增长。

到了09年暑假期间，掌吧的发展迎来了一个巅峰期。这时候掌吧的发帖数和热闹程度不亚于一些大型的贴吧。在这里能找到各种各样的投票，各种各样的资讯，吧友们也互相恶搞，有时大家一起讨论问题，嘘寒问暖。大家有了高兴的事情都会来到吧里和吧友们一起分享；有了困难或者难过的事情也会来这里寻求帮助和安慰。有不少掌吧如今的顶梁柱也是在那个时候加入掌吧的。最能体现这个阶段掌吧的繁荣景象的就是期刊杂志上的排名，在这不到半年的时间里掌吧从第十几位一跃攀升为前几位。虽然假期结束后由于大部分吧友要把精力放在学习上，掌吧一度又变得冷清起来。不过随后的寒假在星痕和　hhlly　以及卡尔姆的奶昔吧主和所有吧友的努力下，掌吧延续了这种强势并且继续发展着规模和会员数。同时排名也成功跻身前五。应该说从09年下半年到10年年初的这段时间里，是掌吧历史上一段具有里程碑意义的时期。依靠着这个阶段的飞速发展，掌吧已经成为了期刊杂志以及游戏相关类贴吧中规模比较大的一个，并且确立了如今的地位。

不过，风水轮流转，没有哪个事物会一直一帆风顺的发展下去。从2010年下半年开始，因为杂志长期停刊，使得《掌机迷》的影响力和号召力大幅下降。掌吧在度过了高峰之后放慢了前进的脚步，并且一度步入低谷。由于吧友们随着年龄的增长，所承受的学业压力越来越大，即使在今年的暑假期间，掌吧也没能恢复上几个假期时的景象。同时也慢慢突显出了一些发展背后的隐忧。不同时期加入的吧友偶尔会发生一些矛盾，吧内对于贴吧未来的发展也出现了一些分歧，常驻的新吧友也开始变少。

但是，我相信这并不代表掌吧将会没落。冰冻三尺非一日之寒，有些问题不是一朝一夕形成的，想要解决也不是短时间内能做到的。掌吧需要一步步进行新的改革和摸索，　需要找到除了《掌机迷》和游戏以外的新话题和新焦点。也需要有新的吧友能够加入到我们当中来。既然在掌吧兴盛的时候我们一起在这里享受美好时光，那么现在它遇到了低谷，我们也应该众志成城，抛下一些可以化解的矛盾见和分歧，共同为了掌吧能够恢复往日的而尽自己的一份力。掌吧能走到今天十分不易，可以说是凝聚了几代掌吧人的辛劳与汗水。无论曾经的吧友们现在身处何方，我们都为掌吧的发展贴过砖加过瓦，为了掌吧的繁荣而自豪欣慰。我们都有着同一个梦想，那就是希望掌吧的明天能够更加灿烂辉煌！掌机迷吧是我们永远的家！

PG BAR VOL. 2

の圣诞部屋

Nemu Asakura



主持：ZXZ・BOKU

终于的，终于的。第二期来了，似乎很慢的说，BOKU在这里表示歉意啊，由于个人原因导致吧刊在此前停滞了好久，请大家原谅啊。切入正题，最近天冷了啊，今年冬天特别冷的说，那个风吹的啊。大家也要注意身体啊。圣诞节快到了，BOKU在这里祝愿大家有一个美好的圣诞节，啦啦啦~~记得上次吧刊制作的时候大家还是在吹着空调吃着冰棍的清凉的夏天吧，时间过的真快啊，第一辑的吧刊得到了大家的支持，是对我们极大的鼓舞啊，所以我们要努力的做好以后的每一期。吧刊发行前由于某些原因宣传时封面上的一个栏目小编专栏决定延后制作，在这里说声抱歉了。最后来说说最近BOKU的游戏吧，听说机战L要发售了于是很兴奋的等啊等，等啊等，于是就偷跑了。感觉期待的EVA机体没有想象中的那么好用，铁甲万能侠依然那么强，W里的机体依然那么牛X。这次真正最喜欢的就是在J里出现过的葵姐（断空我）了，那个音乐，那个战斗画面啊，两个字“给力”，又两个字“热血”。还有就是万众瞩目的口袋妖怪了，不想做太多评价了，这作个人是有点失望啊，新怪一点都不给力… …依然是万众瞩目的MHP3，这作真的不错。特别让BOKU兴奋的是太刀的气刃等级上升的设定了，当刀的颜色到红色时，那真是帅死了。这次双刀也非常的给力，二段鬼人，鬼人中滑动，这真是绝了。这是绝了啊。还有许多许多优秀的游戏没有一个一个的去玩，BOKU在这里祝愿大家游戏娱乐，生活娱乐，10086哈哈。。。。。。



圣诞部屋

嘛嘛，圣诞节快到了啊。大家都有什么准备做的吗，是牵着妹子出去，还是宅在家里看动漫打电动咧，还是做着那啥，哈哈。PG的圣诞部屋开张了啊。大家都要来哦。部屋里没有什么很棒的东西，有的是无限的对ACG的爱。

接下来就让BOKU来搬运一下圣诞节的由来吧（大部分摘自百度百科）。圣诞节(Christmas)，每年12月25日，是教会年历的一个传统节日，它是基督徒庆祝耶稣基督诞生的庆祝日。在圣诞节，大部分的天主教教堂都会先在12月24日的耶诞夜，亦即12月25日凌晨举行子夜弥撒，而一些基督教会则会举行报佳音，然后在12月25日庆祝圣诞节；而基督教的另一大分支——东正教的圣诞节庆祝则在每年的1月7日。在西元后的头三百年间，耶稣的生日是在不同的日子庆祝的。西元3世纪以前的作家们想把圣诞日定在春分日上下。直到西元3世纪中期，基督教在罗马合法化以后，西元354年罗马主教指定儒略历12月25日为耶稣诞生日。教会开始并无圣诞节，约在耶稣升天后百余年内才有。据说：第一个圣诞节是在公元138年，由罗马主教圣克里门倡议举行。而教会史载第一个圣诞节则在公元336年。由于圣经未明记耶稣生于何时，故各地圣诞节日期各异。直到公元440年，才由罗马教廷定12月25日为圣诞节。

圣诞节有着许许多多的幻想，也有着许许多多美好的东西，洁白的雪，温暖的火炉，丰盛的圣诞宴，还有着圣诞老人和他的驯鹿（小声一说还有许多小萝莉小正太哟~~）。记得以前玩过的牧场物语的一部神作，矿石镇的伙伴们，要是与护士MM的奶奶关系好的话，奶奶就会送圣诞袜子哦，这样圣诞节就会得到圣诞礼物了。大家可不要半夜等圣诞礼物等到4：44去电视呀，哈哈。想起来以前玩的游戏还真是不错啊，大家是否有兴趣在圣诞这个美好的节日里重温一下以前的游戏呢。

++++++++++++++++++++++++++++我是很冷的分割线++++++++++++++++++++++++++++

寻找圣诞部屋角落里御姐

不好啦，不好啦。在亲们来到圣诞部屋前有一个姐姐溜进了部屋里啦。大家可要快点找出姐姐呀，要不然可就没有圣诞礼物了哦~~



【密境探索术】X大人

ZXZ・BOKU ：咒语：%*%（￥*￥）*&%￥，（因为咒语的关系X大人被华丽的召唤出来了）。呃，你好。X SAMA。请问你在被小弟召唤出来前在做神马？

X 大人：吃瓜子看动漫神马的可以说么？

ZXZ・BOKU：= =好吧X大人好厉害连壳瓜子都会...。X大人的头像很好玩啊，但是高清无码的图看不到了，只能看到微缩的图，那头像到底是神马？？

X 大人：头像？有这种东西？

X 大人：在那？

ZXZ・BOKU ：QQ头像啊。。

ZXZ・BOKU ：完了难道..

ZXZ・BOKU ：X大人坏掉了..

X 大人：。。。这个头像大家都认识还神秘什么啊？

X 大人：这个头像姐刚来掌吧用了很久的说

ZXZ・BOKU ：好吧是BOKU太弱了

Orz。。。。。

ZXZ・BOKU：那么切入正题X大人是怎样与掌吧结缘的呀..

X大人：就是因为某种不太好启齿。。的理由。。。

X大人：然后就来到掌吧，结果就喜欢上了这里，喜欢这里的每个人

X大人：话说我换好头像了

ZXZ・BOKU：汗..真换了，有效率啊。仙人掌好可爱啊>.<

X大人：Soso,要是坐在上面就更可爱了。

ZXZ・BOKU：。。。。。。。。好吧。话说 X大人看掌机迷有是神马时候的事呢？

X大人：高中吧，买其他杂志时候会偶尔买，好吧我是游戏白痴

ZXZ・BOKU：别这样说吗 喜欢游戏玩喜欢的游戏就是最棒的了 X大人又有什么喜欢的掌机游戏是否能和大家分享一下，呵呵？

X大人：我玩的不是很多。。。

X大人：（其实我在想怎么说才不会暴露，果然怎么说都会暴露。。。）

X大人：（神秘什么的。。。）

ZXZ・BOKU：那个我妈捏我去吃饭了，T.T等一下的说..Orz

X大人：额。。。

X大人：吃吧。。。

ZXZ・BOKU：呐 XSAMA久等了小弟来也 我们继续吧

X大人：嗯..

ZXZ・BOKU：汗，好蛋定啊。X SAMA。嘛嘛大家都说ACG是一家 X SAMA既然喜欢游

戏 那么想必也喜欢动漫吧，X大人有去过漫展神马的吗？
X大人：有。。。我现在还是我们学校悲剧的动漫社社长
ZXZ・BOKU：O.O神马 这么厉害啊
X大人：（上个话题我觉得会暴露的问题答案—就说我是个游戏白痴，和别人一起玩总是比别人玩不好。。。再加上没耐心是我们星座最大的问题。。。）
ZXZ・BOKU：那X SAMA有COS过什么角色吗？
X大人：台湾，雪女，神马的
ZXZ・BOKU：啧啧 呵呵暴露咯 暴露咯 呵呵
ZXZ・BOKU：O.O好吧就让XX来的更猛烈些吧
ZXZ・BOKU：X大人喜欢什么类型的动漫列..
X大人：最近想cos双飞二人组，可是我妹她不和我出
X大人：喜欢的，还是剧情好看的吧，虽然喜欢腐一点。
ZXZ・BOKU：O.O你妹啊，不可能那么可爱吗。。>3<
X大人：我也比较博爱啊，各种类型都看。咱我看来只要有美型的认设和剧情都会喜欢
X大人：我妹啊，是个看起来还算可爱但性格绝对不可爱但仔细想想也还算另类可爱的那种吧？
X大人：好吧萌系后宫系我都有看。。。。
X大人：（好吧我是话痨）

ZXZ・BOKU：>3< X大人好厉害 妹妹都怎么可爱
ZXZ・BOKU：嘛嘛 虽然有些急促 但我们就此道别吧X SAMA 。圣诞节快到了，对掌吧的亲们说些什么吧。
X大人：阿勒？完了？
X大人：太快了
X大人：你把话痨的话打开了就结束。。。不人道啊
ZXZ・BOKU：X大人我们会想你的 们会想你的 会想你的 想你的 你的 的......（无限循环中..）PIA飞
X大人：好吧—
ZXZ・BOKU：T.T 555555555555555555
ZXZ・BOKU：X大人吾们会想你的T.T
X大人：先说句圣诞快乐，有时候想想说什么的时候反而说不出口。先祝福大家吧，一句快乐包含很多，对我来说快乐最重要，和掌吧的大家相处，很快乐，相信这也是大家经历种种仍然在一起的原因，以后，大家还是要努力快乐呦！

传送们：酱酱酱，X大人被华丽的吸回了它的次元了。大家发现了吗，发现了请拨打热线：88888888。十分钟打进还有机会获得XX大人它妹手办一只=3=（再次被PIA飞）。





嘛嘛，部屋虽然小了点但是卖些东西还是行的就让某姐姐来引导大家吧（哈哈哈哈哈哈）。。。。。

【部屋】音乐铺

店长（音乐铺老板）：这里让我在这里发一写圣诞歌曲吧，来吧来吧，仅够味，仅够味。。

NO.1 《圣夜の天使たち》 中译:圣夜的天使
NO.2 众动漫MM的合唱
NO.3 《奇迹之钟》（《樱花大战2》插曲）
NO.4 圣夜祝福
NO.5 《Santa Claus is comin' to town》 双子星公主 圣诞歌
NO.6 《Winter Wond》 双子星公主 圣诞歌
NO.7 《祝你圣诞快乐》 双子星公主 插曲
NO.8 数码宝贝2 插曲 《天使の祈り》 中译：天使的祈祷
NO.9 妹妹公主 圣诞歌曲 《Merry Very X'mas》
NO.10 圣诞主题曲《交响之虹》
NO.11 初音岛－圣诞OP
NO.12 keroro军曹圣诞歌
NO.13 乱马和茜 圣诞颂歌
NO.14 美少女战士圣诞歌 铃儿响叮当
NO.15 妹妹公主repure圣诞节
NO.16 海贼团聖誕歌え！クリスマス～ジングルベル
NO.17 网球王子 圣诞歌 忍足侑士 て~つなご
NO.18 夜の歌 魔卡少女樱 角色歌 大道寺知世
NO.19 魔卡少女樱 やさしさの種子(Tender Strings Mix)
NO.20聖なる夜に — 佳織みちる 片霧烈火 五條真由
NO.21 雪降る歌 — 佳織みちる 片霧烈火 佐藤利奈



店长MM：部屋道具铺在圣诞节进了很多大家平常见不到的物品哦~~

道具名	获得方法	备注
回复剂	100G	小幅度兴奋
大回复剂	回复剂+蜂蜜换取	大幅度兴奋
烤熟的肉	120G	充饥
腐肉	1G	附带中毒效果
过期三年的牛奶	部屋里随机寻得	HP剩余1，附带发动底力
圣灵药	99999G	极度兴奋
奇迹水	99999G	部屋全员大幅度兴奋
麻婆豆腐	AB特典食券换取	HP小幅度上升
飞毛腿	光明之魂特典	推到速度+1
贤者之石	随机	无限兴奋
黄瓜	餐桌上拾取	特殊用途
奇异甜食	寻找到皮卡丘附带	未知
稲妻术	击退张角	习得稲妻术
大津波术	FF特典	习得大津波术
洋葱剑	餐桌上拾取	HP+1
姐姐的爱	识破X大人任务达成	特殊用途
Hディスク	特典	兴奋度上升
Hソフトウェア	特典	兴奋度上升
金货	1G	其它部屋店铺使用可能
店长的爱	以上所有物品获得1件	未知

店长（女仆SAMA）：店内进入了圣诞的动画哦~~大家随便看看哟~~

NO.1　银魂圣诞篇：一直刻意强调没有圣诞老人的家伙，其实打心眼里希望他存在。
NO.2　网球王子圣诞篇：网球王子的一家，到夏威夷去！
NO.3　宠物小精灵圣诞篇：皮卡丘的圣诞节
NO.4　K-ON轻音少女圣诞篇：圣诞！



【部屋】CD铺



NO.5　名侦探柯南圣诞篇：柯南与兰，圣诞礼物！
NO.6　通灵王圣诞篇：圣诞特别篇
NO.7　魔法少女樱圣诞篇：小樱美好的圣诞节
NO.8　佛兰德斯的狗
NO.9　圣诞之吻
NO.10　凉宫春日的消失

【部屋】彼者x彼者x彼者　快乐的圣诞节

酱酱酱，啦啦啦。进入彼者的主义啦，大家对下面的问题发表一下自己的看法吧。

1.大家圣诞节都干些什么呢？
2.新年快到了，3DS和PSP2也不远了，大家说说对这两部看法吧。

下期就要合刊啦，大家说说对合刊的期望吧！！

彼者的主义会开设专帖供回复，或者将回复发到pgbarshare@126.com



结语

呀呀，这么快啊。呵呵，哥先去种蘑菇去了（囧，第一学期的选修课竟然报了名贵食用菌培养），大家慢慢的在部屋里逛逛吧。或许会发现什么惊喜吧，呵呵。最后献上一些圣诞图片吧。

【部屋】插画



【部屋】 挂画

【部屋】挂画

小编招募帖之通缉令

WANTED

酱酱酱，下期吧刊就要合刊啦。啪唧啪唧吧唧。。。。。。以下就是我们现在的编辑部有的伙计。大家是否希望加入我们的团队和大家一起努力呢。哈哈，没有什么特别的要求，只要会写，会找图，当然会排版那是跟牛逼的啦。加入我，寻找新航路，挖掘无限的萝莉正太和一切萌物吧。呜呼哈哈哈哈哈。。。。。。。



DEAD OR ALIVE

MONKEY·D·LUFFY

฿300,000,000-

MARINE

PG搜图特工队

责编：しんあい ア

Rin Kagamine












Inseperable Twins




11
12



文：ZXZ・BOKU

游戏从最早的那啥电子管开始不断的发展，不断的发展就有着越来越多的附带属性，越来越充实。逐渐的出现了记忆体。几十年时间游戏的成长令人惊叹。从原始到八位时代，到了现在八位游戏又被远远的超越了。似乎就是在那时候（八位时代）秘技出现了。有着许许多多的铁杆玩家、闯关族们不断的努力寻求游戏中的秘技。

秘技有着许许多多的分类，但是本质都一样。就是输入特定的游戏指令，就会在游戏中获得正常游戏无法获得的效果。这么说来，BUG与秘技就像栾子双生一般，BUG在官方未知的情况下产生的会导致游戏改变的一种特殊秘技吧，但BUG又不全是秘技。这反倒有点像微生物了，益生与有害。秘技正是官方主观意识下的设定。下面笔者就搬运一些早期的秘技让大家感动一下吧。

按键指令型秘技

这类秘技十分常见，在游戏某些画面下输入按键指令会出现特定的模式与角色等要素。这类秘技官方主观型可以算是接近100%的了。因为要是出现按键指令BUG那么就太神奇了。

・按键指令型秘技搬运

洛克人　ZERO

在“ULTIMATEMET　MODE”模式中通过下列指令使出蓄力技。

Bastar Shot

第1阶段蓄力 ↓ ↘ → +A

第二阶段蓄力 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +A

Z Seyber

→ ↘ ↓+A

Triple Rod

→ ↓↘ +A

Sealed Boowerang



↑好怀念啊

光明之魂 2 音乐模式（这个秘技光明之魂迷们一定都记忆犹新吧）

在升到200级以后去看旅馆旁边的告示牌，写的不再是距下一级多少经验了，而是进入音乐模式的方法。

操作步骤：在SEGA的画面下输入上　下上 下 左 右 左 右 上 右 下 左 B，然后在游戏开始画面下同时按下A和开始便进入了音乐模式。



↑里面有好多BGM哟~

记忆型秘技

这类指令一般是在游戏开始画面下输入特定的字符串可以进入游戏中的某进度或得到某些物品。早期游戏没有记录时商

家也利用此在某进度下给玩家某字符串而达到下次进入游戏时输入这个字符串而直接进入这个进度，而达到记忆的目的。可以这么认为这类BUG官方的主观性是100%了吧。

记忆型秘技搬运
CT特别力量 全通关密码
0801 5779 6937 9701 2405 7069
5607 1525 9319 1123 6831 0377
4627 8099 3163 3204 3198 5941
1379 7460 8804
汤姆和杰瑞?魔法铃铛 全通关密码
1：1236 2：7531 5：8251
6878 3：8358 6：2761
5121 4：1176 7：2856
2753 6718 5228
7616 5261

收集要素型秘技

这类秘技可以说是秘技吧，一般核心研究型玩家都会奋力的全要素达成。所以无论是自己研究还是从其他玩家那里得知，这类秘技（籍）就显得特别的重要了。这类秘技官方的主观性可能还是挺高的。这类做的不错的游戏有口袋妖怪正统、机战、塞尔达传说、怪物猎人、最终幻想、勇者斗恶龙、牧场物语等系列游戏。

收集要素型秘技搬运
牧场物语-矿石镇的朋友 力木の果実和不可思意果実入手方法
力木の果
1.在电视购物中购买到。
2.调查湖边矿石场的后面。
3.牧场里开垦得到。
4.送女神10样礼物。（必须每天一个或以上，十天得到）
5.湖矿石场第19层挖到。


↑瞧河童啊，好猥琐啊，好猥琐。。

6.温泉矿石场100层。
7.飞盘大赛中优胜。
8.赛马中的900张奖票。
9.钓鱼时钓到的。
10.赛马冠军。

不可思意果実
不可思议果实：非冬季，连续10天往湖里扔黄瓜！

细节型秘技

这类秘技一般都很有趣，当满足特定条件时会出现某种效果，有的会给你一些意想不到的惊喜哦。

细节型秘技搬运
传说的斯塔非2GBA
咦？！斯塔非打瞌睡？！

让斯塔非移动到安全的地方，什么也不按十几秒，静静的等一会儿，就可以看见可爱的斯塔非在打瞌睡了，好可爱啊~o.>-<o. . .

超级马里奥ADVANCE 4
啊哈！？汪汪的锁链被切断啦！？

无论在哪里遇到汪汪，你认为他被锁链锁住很安全。那你丫的就错了，当你在汪汪前不动十几秒，他就会挣脱铁链扑过来的。汗。。。。。。

恶魔城 晓月圆舞曲
啊咧？！竟然把头扔出来了。。。。。
在城中随处可见的骷髅头会把自己的身上的一条一条的骨头扔出来，你要是耐心的不灭掉它，等一会它就会把自己的头扔出来，哈哈。。



↑漆黑的太阳，真让人怀旧啊。。

结语

好啦，好啦。今天就到这里吧。其实秘技还有很多很多，不仅这些分类。只要大家细心游戏，便会有很多的惊喜与乐趣。

宝物探索士

文：Cloud・x

第三话：大海上的悲痛回忆

罗格镇金狮饭馆二楼——第二天早上。
“哈哈，昨晚睡得很香呢。”克劳德笑着说。
“呵呵，快起床吧，吃完早饭，准备好行李，我就送你们到船口吧。”克莱门说道。
罗格镇饭馆一楼——
早饭过后。
“这些道具都带上吧，以后应该对战斗有用。”克莱门边说边帮克劳德整理着行李。
“对了，这里还有些点心，尽管带上吧！”科内尔笑着说。
“谢谢金毛大叔和克莱门啦。”克劳德依旧很天真的回答。
“唔，今天天气据说会起大雾，趁现在赶紧走吧。”蓝玉边吐着烟边说。
看起来是很傲慢。
“嗯，我和克莱门带你们去船口。”科内尔回答。
罗格镇船口——
“哇！好大的船啊，真不愧是金毛大叔！真棒！”克劳德看到船之后，喜出望外的向船上跑。
“呵呵，这孩子。”金狮笑。
“嗯，等下就由我，海德卡帮你们安全送到罗格森林吧！”
站在金狮船边的一个男子说着。

【人物资料：海德卡，金狮船上的船工，航船技术一流，37岁。
跟随金狮以来，为金狮做出了极大的贡献。】
“嗯，那就谢谢你了，海德卡。”蓝玉说。
“好了，今天天气确实很怪，快点走吧，等下六羽鸟来了，就麻烦了！”
科内尔说。
“那我们走啦，金毛大叔，克莱门大叔再见啦！”克劳德说。
“嗯，路上小心哟！”科内尔说。
金狮船上——
蓝玉上船之后就躺在船舱里睡起大觉来，克劳德则东跑西跑，整艘船都不得安宁....
在船头的旁边，克劳德突然看见一张照片，照片上的人有3个，其中一个站在右边的男子长的极其像蓝玉，中间有个小孩，左边看起来像是金毛大叔。
于是，克劳德拿着照片好奇的问海德卡：“这是烟鬼哥哥吧”
海德卡回答：“嗯，旁边是蓝玉的父亲，左边的则是金狮。”
“蓝玉的父亲？”克劳德疑问。
”呃，蓝玉的父亲应该由7年前说起，记得当时蓝玉的父亲银狼?卢普斯收到消息,说罗格镇被西大陆袭击，于是银狼准备坐船从天枰镇出发赶向罗格镇支援。
银狼，金狮，以及你的父亲扎列，被称为东大陆的三大将。
金狮之所以对你这么好，其实是因为你父亲和他关系非一般的好。
那次银狼和蓝玉以及蓝玉的母亲哈利坐船驶向罗格镇，由于为了以最快速度抵达罗格，因此，银狼走了近路，驶向罗格森林附近的另一条大海，那个海被称为：“鲨海”。
就在准备抵达的时候，大浪突然掀起，船只摇摆起来了，处于危险状态中。
紧接着帝王鲨浮出海面，将哈利撞倒，掉进了“鲨海”，银狼让蓝玉先走，自己跳下去解决帝王鲨，救上哈利。
但是悲剧还是来了，银狼和哈利不幸被6只帝王鲨包围起来咬死了，之后蓝玉抵达罗格，终究还是未能解决西大陆的袭击，罗格镇被击垮，直至扎列赶到才解决险境。
之后蓝玉就跟着金狮一起生活。但是蓝玉十分讨厌金狮，他认为都是金狮害他失去了父母.....”没等海德卡说完，雾突然起了，而且越来越浓......

第四话：六羽鸟，大逃亡！

“不好了，估计是六羽鸟要来了。”海德卡，马上站起身来。
“嗷嗷，嗷嗷嗷嗷嗷”紧接着，空中飞来了一群长着六个翅膀的大鸟。
样子看起来十分凶恶，身型也极其的庞大。
“哇，好大！那就是传说中的六羽鸟吧”克劳德眼冒金星，丝毫不感到畏惧。

“唔，该来的还是来了。”蓝玉起身，随手点了一支烟。
“克劳德小心点，注意你背后的2把刀，六羽鸟喜欢闪亮发光的东西!”海德卡说道。
“呵呵，那也得先打败我！”说完克劳德，便迅速抽出双刀。
“蓝玉你保护船尾的行李，克劳德站在中央，别乱跑。”海德卡指挥着。
“嗯，赶紧解决吧，否则会越来越多的。”蓝玉拿出2副手铠，迅速的套在了手上。
“嗷嗷嗷！！！！！”其中一只六羽鸟先突向克劳德发制攻击。
克劳德反应机灵猛然跃起，一转身双刀重击在六羽鸟身头上，
瞬间爆发出去的力量使得六羽鸟眩晕着“扑咚”地一声掉进了海里。
蓝玉诧异的看着克劳德，就像是感觉那一幕很夺人眼球。
“不愧是扎列的儿子啊，身手果然不俗，值得培养。”海德卡感叹，说着也举起了早已准备好的猎鸟弓，自从刚才的那只六羽鸟被克劳德斩杀之后，其他鸟
似乎在畏惧着什么，不敢迫近，还有的只是在周围徘徊。可见克劳德实力非凡。
这时，蓝玉冲向了鸟群，手铠在六羽鸟身上划出巨大的伤痕，他面前的一排六羽鸟一瞬间被拦腰斩成了两段，发出了震耳欲聋的惨叫声。
“嗷嗷，”一阵又一阵的惨叫声出现在大家耳边。
“我这边也解决了，趁现在速度离开！否则等下六羽鸟的鸟王就会出来的。
到时候就难解决了。”海德卡在解决完几只六羽鸟之后急忙的说。
“嗯，克劳德快会船内。”蓝玉说。
“真不过瘾啊，原本以为会和刺激呢！”克劳德挑逗着回答。
于是，3人坐着船慌忙逃离大海，向罗格森林驶去。
几分钟之后——已经进入夜晚了
“呼呼，好险，大王鸟要是来了的话可就糟了，真幸运啊。”海德卡感叹着说。
“呵呵，克劳德你还真不赖啊，居然能轻松解决一只六羽鸟。我对你越来越感兴趣了。有时间我们切磋下哟！”蓝玉调侃着说。
“小事小事。”克劳德回答。
“嗯，罗格森林估计也快到了，你们先早点休息吧，我来看船。”海德卡说。
“唔　，那我先去躺了，有动静记得叫我哟！”蓝玉边说着边脱下外套，接着走进了船内。“哈哈，从刚才战斗可以看出船工大叔很英勇的嘛，那有没有什么害怕的东西呢？”克劳德接着又说，“听老人家说，在这么一个夜晚听到猫叫是不祥的。”
“嘻嘻，对了，大叔，你还没跟我说完金毛大叔与烟鬼哥哥的父亲之间的事呢！”克劳德摸着后脑勺笑着对海德卡说。
“嗯，好吧......”没等海德卡说完，这时突然森林里传来了猫的叫声。
海德卡和克劳德便打了个冷战。
....
To be continued~

Baidu贴吧 百度贴吧吧刊

GAME SOFTWARE VOL.1

电子游戏软件

创刊号

天下第一蟹家庭

闯关族的家

DR搜图党

DR吧新干线

DR吧最新研究报告

Love Reading For DR

四年半电软大戏



GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.1 创刊号

目录 CONTENTS

主编：ZXZ・BOKU　蔬菜汁

文编：ZXZ・BOKU　naocanlu　幻随想　玄式微　丁夫人　JUST啊喂

美编：堕天使

图片：しんあい ア

人事：ZXZ・BOKU　玄式微　幻随想

特约撰稿人：cloud・x　鬼畜夜行

小编手札

蔬菜汁



本来原定于10月以前征稿完成简单制作放到贴吧里给大家看，但是做这件事情需要花费相当大的精力，幸亏有人来勇于担当这个重任。

仓促之下跟同事征集有没有人愿意给吧刊写手札的时候，大家都没有明确表态，肥皂虽然早就表示过想写一些东西，但是目前他正在热衷于《猎人》……

最近身体不好……总是无法达到最佳的工作状态。

看到很多人能靠着热情做出这本吧刊，心中充满了……你懂得，毕竟我在内个年纪的时候，还在贪玩游戏啊篮球啊什么的懒到了极点。

在制作人名单中也看到了很多熟人，毕竟这是一本不涉及任何经济利益的东东。应该支持。

希望力所能及的范围内我能够帮到大家。向所有付出努力的人表示敬意。

最后，上面这些都是1分钟之内写好的，敷衍你们的，少年！

ZXZ · BOKU



啊咧，啊咧。又一年快过去了。圣诞快来了啊，新年快来了啊。哈哈还有就是学生仔们最期待的暑假了啊。哈哈大家是不是有点兴奋了呢。这期吧刊依然顺利的完成了，哈哈。我们还要更多更多的那啥，妹子吗？不是啊，是，热血。对ACG无限的爱。还有下一期就要合刊啦大家努力啊。其他就不多说了，其实嘛，原装正版的手札是在PG　BAR里啊，哇哈哈哈哈哈哈。

丁夫人



话说这快到期末了还真是忙啊，特别是减肥一事可算是把我折腾的够呛，没办法女人就得对自己狠一点，得病了也是老了的事情了，倒是很担心不会因为减肥太猛以后就不能生孩子了吧？！额……雅蠛蝶。我这种女人还果真是俗啊~愿与君共勉~PS：三俗神马的最有爱啦~

naocanlu



时间过得真快，又一期吧刊的制作就要完成了。这也是我第二次参加吧刊的编辑工作。这次工作量比上一期要大一些，不过比起其他编辑来说，还是要少一些的。关于这次的编辑过程我的体会就是……惊心动魄、九死一生、死去活来啊啊！（这都是些什么？_？）之所以这么形容，其实是因为……由于我之前比较偷懒，到了快定稿的前几天才开始动工，直到交稿那天的凌晨7点多才把栏目写完。而此时我已经连续通宵奋战了9个多小时，此前两天由于要攻略闪电十一人3王牙版，我已经有两天在早晨9点左右才睡了。算上这天，已经是我连续第三天通宵奋斗了……呜呜~~这都是对我偷懒的报应啊报应啊！~~（回声×N）完工的时候我头晕目眩，全身都轻飘飘的，好像要飞起来的感觉……（往哪灰=　=|||）咬……教训啊……虽然这次到最后才完成，不过我还是非常用心的搜集资料，写完后又仔细地审核和修改了几遍。没有因为赶时间就牺牲质量。这点请大家放心~希望这次的栏目能够让大家满意。其实每位小编都不容易，尤其有几位编辑负责的节目非常多。但是他们还是都按期交稿，出色的完成了工作任务。实在是让我敬佩和膜拜~~各位同事们辛苦了啊O O！~ 也希望广大吧友们和读者们能一如既往地继续支持我们的吧刊~~大家下期再见吧~

just啊喂



最近经常遇到一些突如其来的事情让人措手不及……

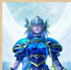
期末考试临近，虽说基本上不用上课了，但在最后这不到一个月的时间里要自学高数和英语这一学期的内容，倍感压力啊……

剩下不到一个月的时间里除了复习还有一只hg独角兽毁灭模式要拼，倍感压力……

不知不觉宿舍里刚大木的盒子已经累积到八个了，都是这一学期的收获，宿舍已经没有地方摆了，所以说接下来是时候该学会节制了…..

某日走在马路上脑袋里正想着乌贼娘（表问我为什么想= =）突然看见前面停着一辆车上贴着大大的乌贼娘的车贴，在天朝遇见这种事件也太诡异了…

幻随想



凛冬已至，准备冬眠的我被某人大冬天的拜托，出来写稿，于是就这么写稿了 由于思路过于混乱，请大家在看我的文章时，尽量让自己的头脑变得混乱，这样，就看不出我的混乱了，好吧……我自拍 接下来，打几个广告吧 吧刊很多内容都值得一看哦，文字虽然称不上优美，但是一般都富有喜感。其次，吧刊的插图都十分养眼，图片小编可是很努力地在找啊，尤其得感谢堕天使大人，抽空完成吧刊的排版工作，在此，奉上鲜花…… 还有么……没了，就说一句话：我是高三，我怕谁！以此激励自己，再一句：i'm just the gundam!

文：玄式微　责：ZXZ・BOKU

电软吧最新研究报告



Baidu贴吧

以大叔著称的电软吧伴随着电软的新刊的发行也发展至今，截至目前，吧内共有主题数3388个，贴子数36243篇，吧友（闯关一族）数172 。据统计，今年吧内的新增吧友仍达到了65人。可以说是良好的成长，由此也可见电软吧风采依旧。

作为一个期刊杂志类贴吧，电软吧的人气与电软杂志的发长可谓是紧密相关。暗凌的回归使吧内的人气相比同期增长了5个百分点（望天）。普利尼狸猫饭"道听途说"蔬菜汁回归后，也不远万里从动新吧赶来发主题询问有关事项。（虽然结果是遭到了吧友的调戏--也许也算不上是调戏，但这也可以说是DR吧的一大特色了吧＝　＝）掌吧的ZXZ?BOKU也激动地发帖："听说暗凌回归，于是又开始买DR了！"当然，经菜汁证实，回归的特约编辑"猴子"，"魔王"，"暗凌"，"菜汁"都是本人。（BUKU乱入：菜汁证实菜汁）

说到小编的回归，前段时间蔬菜汁（以下简称菜汁）的惊现和表示菜汁正式加入的欢迎帖的发布可是极大地鼓舞了吧友并激发了吧友的发帖热情。其间，猴子的出现更是将气氛推向了高潮，一时间读编往来络绎不绝。其中Just啊喂　（以下简称啊喂）和菜汁更是建立起了深厚的战斗友情，传为一段佳话。

而如今，　无双皆传　于2010-11-9爆出了"菜汁，你丫的居然要结婚了？啥时候请咱喝喜酒！！！！"的帖子更是在吧内引起了轩然大波，不少平时难得一见的吧友（又炸出一批潜水党= =）纷纷发帖道贺。

以下选取部分吧友留言：

Just啊喂：原来是这样啊

囧又3红了：真的假的？我去问问他、高低要点喜糖吃

bl444164 ：不给糖就到编辑部大楼捣乱

aixixia ：==为啥这么突然？求菜嫂照片

而今，DR吧吧主（没错，就是吧主！）已经正式发出"【祝福】貌似菜汁结婚了？那大家都祝福他吧！"的帖子。至于真相究竟如何，有待我们进一步的考证。

以上充分体现了大家对小编和杂志的关心和热爱。因此，吧内有关小编的帖子也一向拥有较高的人气。

蔬菜汁于2007.10.16 发表的"编辑部日志--流水账（貌似每日更新）"至今已过去了三年，也依旧被持续的更新着。虽然偶尔会间断（如2010年二月至6月），但还是一直受到吧友们的关注，于是常被翻出来。最近一段时间的更新后，现在距离上一次更新已一月有余，让我们再次期待菜汁的更新吧~

灵魂V伴侣于2010-7-25 20:31发表的"你们想要的~叶子照片曝光咯~~~（求精~~~~~~~~~）"也在吧内引起不小的反响。对此，葉汁表示"笑而不语"。shenliou11还于2010-8-16写了一封"给唯夜的情书"（"……我怎么才能表达，对您的爱意……"）得到不少吧友的支持。（也有坐等喷子、围观烧饼的汗一一）

这么多年来，DR的人事变动不断，但是不可否认的是，无论是已经离去，还是仍然在为DR工作的小编们所带来的那些美好和欢乐的时光，我们会永远铭记。

虽说DR小编像春风来又走（什么比喻），但是相比于突然停刊的《掌机迷》而言，已是好上太多。《掌机迷》的突然停刊给读者带来的冲击和对杂志本身的影响至今仍未消失。

就目前而言，电软吧的发贴数一直处于一个较为稳定的状态，但由于其过于稳定，有时也会给人一种冷清的感觉。随着新学期的开始，不少吧友逐渐隐匿起来，而一个月后，以一系列标题为"杯具"和"纠结"的帖子为铺垫，囧又3红了（以下简称3红）爆出了明年高考的消息（吧内同高考的还有刚大母嗒等）。于是大家纷纷给予精神上的支持和鼓励。并且劝他专心学习，减少上网时间。于是在大家的劝告下，3红消失了一段时间，又重新活跃在吧内，坚持每天都来吧内"问好"，让人在叹息之余又有几分感动。（倒是随想宣告消失后在掌吧内难得一见啊～啊，跑题了= =）

三位吧主依旧保持着他们"神龙见首不见尾"的神秘感，右上角的第一位我至今还没见到过，更经典的是11月14日时，koothles竟然说入吧时看到页面显示"本吧暂无吧主"！

如今，不少吧友仍一如既往地活跃在电软吧的最前线，而不少新人（如：银色子弹KIRA　双刀流被注册了 等）的加入也给电软吧添了不少生气。于是，在啊喂和3红的鼓动和诱惑（＝＝）下，在【鬼叔好】中发帖向鬼叔问好成了新一轮的新人拜吧活动。此二人的行为着实让人有些无语，而鬼僦姬更是评论其行为为"带坏小朋友"。其实笔者认为这到不如说是他们的恶趣味吧！（实质是"欺侮"新人么？大笑）

！！！低价贩卖、转让老旧（当然新的也有，不过出现几率较低）DR刊物也是DR吧的一大特色。最火爆的时候曾达到一页中有近1/5的版面都是此类帖子。有时连笔者都有些心动。有兴趣的读者也可以去DR吧看看啊"！！！

作为一游戏杂志的贴吧。关于DR刊物内容和游戏的帖子和主题当然是必不可少的。从 "鬼泣新作"到"战神偷跑"。也有不少吧友发上了最新搜集到的各类图片，如"史上年龄最小的春丽的cos"（的确很可爱）"僵尸版的皮卡丘见过没？保证雷人！"（光皮大人看了会不高兴的。。。）电软吧的内容充实，吧友们互相分享个人内容的游戏心得和体验，讨论着各种话题，共同创造了DR吧团结友爱的和谐新气象。

自2010-9-1.掌吧吧刊的创刊号的诞生。DR吧的第一期吧刊的制作也被推上了日程。吧友们纷纷对此表示将给予大力的支持，但似乎都是以精神上的支持为主。于是，以葉汁为核心的DR吧吧刊制作小组成立后，在吧主的支持下向吧友们广泛征集稿件。目前，吧刊的制作仍在如火如荼地进行着，预计，等本文发表出来时，ＤＲ吧吧刊也完成了吧～笑

天下第一蟹家庭

文：丁夫人　责：しんあい アスカ...

【无题的题】

天气渐渐转凉了，电软吧的各位一定要记得加衣物哦~不健康的爷们软妹子是不会喜欢的呦！吧内妹子就不要穿太多了，美丽就要冻人、露大腿嘛~

眼看着虎年就剩个小尾巴了，抬头已经能看见兔耳朵了，希望接下来能欣赏到性感的兔女郎~电软吧，走过了生猛的虎年，接下来是要进入活跃的兔年了吧~鄙人倒是很期待新年、过春节，在这里还是祝愿电软吧的各位顺心如意。

不知不觉在电软吧，一待又是一年，时光真是如梭，嗖嗖的过啊，正太也蜀黍了，萝莉御姐也欧巴桑了。不知道，你的那个断背梦，实现了么？

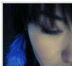
言归正传。电软吧终于迎来了它的第一期吧刊，希望大家看得开心。

【关于《电子游戏软件》】

始创于1994年6月，前身为《GAME集中营》的《电子游戏软件》是中国第一本正式的游戏杂志。在创刊之初，它就提出自己的办刊宗旨：为游戏业指路，为游戏迷正名。《电子游戏软件》一直是青少年流行文化的倡导者，一直站在游戏业发展的最前端，凭借秉持追求品质，不断创新的态度，博得了广大读者的信赖与肯定。《电子游戏软件》所开创的轻松、幽默，适合青少年审美取向的办刊风格，吸引和培育了一代玩家。可以说国内几乎所有游戏杂志的编辑都是看着《电软》长大的。

你从未听说过它可能是因为你从未玩过游戏，但是如果你经常玩电视游戏或者街机你还不知道《电子游戏软件》的存在，大家也只好认为你是在火星玩的游戏了（丫的不带你这么玩的）。

【自爆+暂时告别】不得不说现在不是自爆的好时候。。。



1L喂猪。

【序】

迎着和谐的“春风”，蔬菜汁结婚事件瞬间让电软吧波涛汹涌，大家纷纷献来嫉妒的祝福并强烈要求爆出结婚照。没错，自爆正是电软吧的一大“特色”！从电软吧建立以来，通过自爆体现出的和谐之风一直流传至今，几乎新进吧友都会被闯关族们要求自爆，结果也都不了了之，可见电软吧的闯关一族其实都是心存良知的，咳咳。

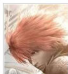
【昨天】

自电软吧建立以来已有会员172人（发表前），更是建立了电软吧QQ群方便大家随时撩骚，可谓和谐之风，飞流直下三千尺，疑是银河落九天啊！

我们因为共同的爱聚到了电软吧，在这里我们相遇、相识、相知，然后自由发展……（萝莉！正太！御姐！蜀黍！统统出来！）在电软吧和谐的气氛中，一颗颗污浊的心灵慢慢净化的超凡脱俗，纯洁不已。

我们一起讨论游戏，聊过电软的编辑，谈了自己最近的生活，H的、工口的，好不激动。

我们曾为了申请贴吧目录而一同努力，最终摆脱了黑户口，得到了电软吧的目录（掌声响起）。



孔少侠

构建和谐贴吧，最好不要谈探讨政治，哪怕只搭一点边

Baidu贴吧 贴吧投诉

进入贴吧 进入i贴吧 贴子搜索

百度贴吧 > 贴吧投诉吧 > 浏览贴子

快速回复 切换到加强版

共有28篇贴子

1 关于提交相关贴吧的问题，有劳管理员有空时进来解决一下

管理员先生\小姐：

您好，在下是电子游戏软件吧的吧主之一孔少侠，在下的问题是这样的。

很早的时候，在下就有将电子游戏软件吧提交过贴吧分类，且提交过很多

但是没有得到审批，后来在下仔细想了一下，电子游戏软件也是一本杂志的

俱乐部目录，依然也没有得到审批。而后，在下只得暂时放弃。

近期，百度开放了图片库、名人堂、档案等新颖的功能，可惜电子游戏软

吧，在下再次提交了分类，提交的仍是单机游戏，因担心再次遭遇之前的状

为了我们，为了电子游戏软件吧，各位请进



孔少侠

有空时去关注一下这个帖子。

http://post.baidu.com/f?kz=279224939

和帖子上写的一样，我提交了多次分类，却得不到审批

电软吧一路走来，想必吧主们体会最多吧，由最初三三两两的会员到如今庞大的闯关一族，其种种不言而喻，在此请让我们向历代吧主们致敬，正式他们对会员的循循善诱以及伸出激情的援助之手才有了今天的闯关族。

同时，电软吧与掌机吧、动心吧等勾搭上……咳咳，建立了长久并美好的友谊。逢年过节，互相拜吧，好不和谐，喜庆的气氛瞬间暴涨。

【祝福】游戏机实用技术吧，祝电软吧：新春快乐，虎年大吉！

——【祝贺春节快乐！】★但丁与维吉尔吧前来拜吧！★——

【外交+祝福】掌机迷吧祝电子游戏软件吧全体吧友小年快乐~~!

【今天】

继承电软吧的和谐精以及优良传统，我们"携手"与电软吧度过每一天，不管是搞（习惯性和谐处理）基的、泄愤的还是得瑟乐呵的，电软吧已经不知不觉走过了5年，在各种水贴、和谐贴以及不可缺少的主题帖的陪伴下，喷喷顶顶，我们也同电软吧一路走来。

如今"来电软吧看看"已经成为一种习惯，电软吧显然已经是我们生活的一部分了。

211.136.23.* 匿名可耻...

这条留言

153 16 此吧吧主呢?

483	16	【特快】《电子游戏软件》 Vol.288（11月24日光预定上市）[置顶]
288	16	莱汁，你丫的居然要结婚了？啥时候请咱喝喜酒！！！！

主题帖、让人哭笑不得的回复、爆炸性新闻、无厘头帖子（综合起来其实就是主题帖和水贴= =）正记录着我们的青葱岁月，只是简简单单的标题，或多或少的些许文字却让我们为之欢喜为之忧，只因为我们爱电软，爱电软吧这个大家庭，爱这里的每一位吧友，我们还能和谁有那样默契：在碰到乱喷和匿名帖子时一起漠视，在看到别人的酸甜苦辣时由衷的为TA着想，除了闯关族的你们，还会有谁呢（该亲的亲该抱的抱，痛快嘛溜儿的）。

【明天】

或许你会回忆起当初那个刚进电软吧的你，或许当你看到新人进吧时还会回忆起当初那个刚进电软吧的你，或许当你看到新人说以当电软编辑为目标时依旧会回忆起当初那个刚进电软吧的你…….

记住大家一起在电软吧的时光，珍惜现在还能撩骚的机会，只要在乎在电软吧的每一天，在乎和吧友们一起度过的每一天那便是电软吧的明天。等到大家老了，还可以骄傲的跟自己的孩子（们）说"老子（老娘）想当年可是在电软吧无人能敌的龌龊撩骚至尊""当年那帖子是我喷的""那图就是我发的"。

突然想起了那句"明年你还会爱我吗"，我相信只要我们还是一家人，我们就会继续相亲相爱，电软吧最大的脊梁就是我们，闯关一族。

【尾】

记得刚接到电软吧吧刊任务时，"主编大人"说要写两千字文加配图，写着数着竟然真的要结尾了，不禁打字加速，眼神放光，在这漆黑的夜晚，却好像望见远方的火烧云，于是又开始没逻辑的吐槽了。这是电软吧的第一期吧刊，鄙人无能，写不出什么骇世之语，只希望吧友们看完还不是那么无聊（好吧，无聊也要憋在心里）。不知道出炉的吧刊会是什么样子呢，音乐是什么呢，背景图片又是什么呢，怎么说，电软吧的第一次也算是鄙人的了，此刻，微笑好了。

祝

电子游戏软件吧　　明天会更好　　并殃及我们这群闯关族！



新闻　网页　**贴吧**　知道　MP3　图片　视频　百科

电子游戏软件

⦿ 进入贴吧　○ 进入i贴吧　○ 贴子搜索

电子游戏软件吧 | 精品区 | 投票区 | 游戏区 | 聊聊看 NEW

精品区：话题　资源　其他　展示区

闯关族的家 vol.1



某周五下午，刚刚一个人完成了一张全开海报给社长交了差终于坐上了回家的长途汽车的啊喂，正YY着明天的动漫展（女仆咖啡厅什么的才没有期待呢）突然收到了吧刊“某编辑”童鞋的消息，于是说啊为喂我荣幸地当上了这个编辑的职务。虽说当时是果断地答应了，不过毕竟是第一次做这种事情又这么突然人家还是很羞射的啊：：>_<：：所以说首先还是要先说感谢大家的支持这样的话，民纳桑，夜露死苦！

就好像那句“洗完澡果然还是要喝牛奶”，既然是第一次以这种身份出现果然还是要重新做下自我介绍才对：



爱沉默，爱拔草，爱游戏，爱银魂，爱萌娘，也爱刚大木，我不是小受，我是just啊喂，我在看电软，不来一本么少年？

啊喂我进吧里半年时间认识了不少基友，和大家搞基什么的很欢了啊啊哈哈…啊哈哈哈哈….. 话说最近吧里又来了不少新人呢，真是可喜可贺可喜可贺啊，像是艾德桑啊~西池君啊~quill什么的啊~koothles君啊~银蛋啊~乃们的名字我都有好好的记住哦，才不是刚刚挖坟贴挖出来的呢。希望新人们有空的话一定要来吧里发一帖哦，这个吧的未来可都掌握在你们这些年轻人的手里啊，打倒肉山大魔王的任务可全靠你们啦【拍肩】

嘛~最后感谢大家对吧刊的支持，感谢各位为吧刊努力奋斗的编辑们，感谢小玄给咱设计形象，辛苦你们了！

主持：just啊喂



嘛嘛新年到了，每当这个时候就会感到莫名的悲伤啊~就好像周日晚上的新闻联播的OP一样让人悲伤呢，果然啊喂我上辈子也是折翼的天使呢【远目】（你到底在悲伤什么啊喂）

咳咳…说正经的新年到了也就意味着要放假了，那么大家都有什么打算呢，反正啊喂我是下定决心要宅在家里了，大冷天的谁要出去吹风啊！游戏方面打算把时间贡献给战国无双3猛将传了，这种杀时间的游戏果然最适合放在假期里玩了，说到这里光荣你什么时候给力点给我把太阁6出了啊喂！另外就是画画啊~看动画啊~做高达啊（武者高达MKⅡ已经在路上了，那天在淘宝上看到4.5算的特价就果断拿下了……）总之要玩的话就要玩个痛快，不过玩的时候也要注意身体呢，能吃的时候就多吃一点吧！

那么最后啊喂在这里祝大家新年快乐玩的开心啊，买干脆面里面都会有两包调料包哦~大家对贴吧有什么祝福的话之类的也可以发过来哦~

接下来是有奖竞猜的环节，啊咧？奖品是什么？嘛嘛就是这样那样以及那样的什么什么就这样吧嗯，那么有请我们这次的特约嘉宾，啊喂要对他做一个小的访谈，大家来猜猜他是吧里的哪位就好了（貌似很容易的），那么，开始了：



啊喂：欢迎我们这次的嘉宾，为了不透露身份从现在开始就称呼你为【哔——】君没有问题吧？

【哔——】：OK

啊喂：没想到真的同意了啊…..嗯好的【哔——】君，其实....问题什么的我还没想好.....

【哔——】：……

啊喂：啊哈哈…啊哈哈哈哈…..嗯，这样吧【哔——】君，首先用一句话来形容自己自己在贴吧里的形象吧！

【哔——】：……

啊喂：这样吧，给你个选择，是打酱油呢还是打酱油呢还是打酱油呢？

【哔——】：那就酱油就着兰州烧饼。

啊喂：嗯好的过了，那么【哔——】君平常喜欢什么类型的游戏呢？

【哔——】：ACT和FPS，动作什么的最喜欢了。

啊喂：原来是这样啊~出乎意料的重口味呢~

【哔——】：很喜欢有激情的东东。

啊喂：年轻人果然是很有基情呢~那么，生活中的【哔——】君是什么样的呢？暴走族么？

【哔——】：低调，只要自己心中激情就可以了，哇咔咔张扬神马的，至今没有。

啊喂：【握手】我们都是闷骚那一类的...话说上头说这个访谈五六个对话就可以了，那么就这样吧，【哔——】君最后再给把友们说点什么吧，像是祝福什么的都可以的。

【哔——】：希望大家办事杠杠的顺利、 That ‘s all.

啊喂：同祝~那么我们的访谈就到这里了，感谢【哔——】君的合作！

访谈结束，大家可以开始精彩了，希望大家踊跃参与，猜对的将会获得由【哔——】君亲手签名的*照一张，没问题吧【哔——】君，啊咧？【哔——】君你已经走了吗？不过那个远去的背影很显然是在说着：“大丈夫だ 问题ない！”没错吧！好的我了解了！那就这么办吧！



彼者的主义

最后给大家两个话题来讨论吧，涉及游戏方面的和贴吧内务方面的（啊咧？是内务吗？）大家都来写下自己的观点吧！

1. 3DS快发售了大家来预测一下它的首发情况，再展望一下PSP2吧。
2. 这个吧里谁能推倒吧主？
3. 下期就要合刊啦，大家说说对合刊的期望吧！





这期的闯家就这么连滚带爬地结束了（那到底是怎样的状态啊喂！），所以说不知道大家觉得怎么样呢，如果能得到“还行吧……”这样的评价啊喂就感觉很满足了呢~那么，下次再见吧！如果我还有下次的话！



小编招募帖之通缉令

WANTED

酱酱酱，下期吧刊就要合刊啦。啪唧啪唧吧唧。。。。。。以下就是我们现在的编辑部有的伙计。大家是否希望加入我们的团队和大家一起努力呢。哈哈，没有什么特别的要求，只要会写，会找图，当然会排版那是跟牛逼的啦。加入我，寻找新航路，挖掘无限的萝莉正太和一切萌物吧。呜呼哈哈哈哈哈。。。。。。。



DEAD OR ALIVE

MONKEY·D·LUFFY

฿300,000,000-

MARINE

Len Kagamine

DR搜图党

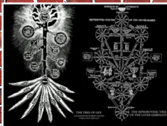
责编：しんあい ァ










HORIZON OF ETERNITY
THE TREE OF LIFE
THE SEPHIROTHIC TREE
OF THE LATER QABBALISTS


昵图网 nipic.com/sujay


PandoraHearts
ねえ…
どうしてあなたが
アリスなの———?






2010.7.9




四年半电软大戏

文：鬼畜夜行

离开

每天看两眼贴吧不得不说是一件非常解闷的事情，自从入驻手机党以来，不论每天上班上学上厕所只要有闲工夫掏出手机随便点两个链接总会有一些特别的收获，或者搞笑或者劲爆，总而言之课余生活我们最平常的休闲方式之一便是百度贴吧。

“鬼畜，我是菜汁，离开电软以后自己策划了一本动漫刊，不想在吧里招摇，所以只告诉了吧里的几位好朋友，有兴趣的话过来看看：　)这本刊我一个人做的很吃力，也许不会长久，不过我会努力的：　)替我保密身份哦。”在这个风和日丽草长莺飞的夜晚，这则由蔬菜汁发来的百度消息着实让我已经进入12分睡意的脑袋一下子冲进了中午11点50分打午饭铃那个令人兴奋的时刻。罗嗦了半天很多人都会问个问题，谁是菜汁？

“蔬菜现在的境况跟长谷川大叔很类似。。不，蔬菜是个很理想化的孩子。。。虽然已经近不惑之年，仍能保持这份单纯的心，很难得。我们无法改变现实，但是也不想改变自己。曾经怀着梦想进入电软，然后又离开电软，梦想也许与从前有所不同，但追逐梦想的心未变。。。。。贴张小图先，算是我跟蔬菜的一点点想法。。。能不能顺利分娩还没眉目呢。。。所以各位也不用猜到底是啥了－－

——暧昧的三厘米　　2010年2月13日，雪”

和三厘米同期进入电子游戏软件的菜汁是一名文编，百度ID8-28蔬菜汁，那个时期是一个动荡的时期，很多老人干了很久了，走了，很多新人才刚来，也走了，但是菜汁坚定地没走，这天风林问菜汁：“本华莱士你到底走不走，他们都被你的爆炸头吓走了。”于是菜汁也走了。（我怕有人误会JQ，其实我不想说后来风林也走了）

从第一次使用搜索隐引擎开始，我便在从没有任何论坛经历的情况下进入了百度贴吧，为了自己能够有一个顺利自在的灌水生活，便在众多词汇中选择了智能ABC拼写最为准确只需三个空格不加翻页就可以完整打出的每月报亭个人使用次数最多的这个词语：电子游戏软件。

2010年的贴吧生活伴随的着离开这个名字从年初走到现在，菜汁从电软离开了当然不是我说的那个原因，但是他和其他离开的人一样默默地离开了。这一年，许许多多的编辑离开了自己原来的岗位，离开了曾经的读者桥梁，即使他们曾经是主编，即使他们曾经有梦想。许许多多的杂志离开了原来的生活，离开了旧时的土

地，即使他们曾经风光无限，即使他们曾经志在远方；许许多多的吧友离开了自己最长停留的地方，离开了记录自己年龄的时光，即使他们曾经是多么年轻，即使他们曾经是多么年长。

人总是有着怀旧的情节，想念曾经的东西，曾经的编辑，曾经的栏目，曾经的杂志，因为他们离开了。其实是我们离开了。

三厘米说的事情最终还是兑现了，菜汁带着新的杂志《宅通信》（现名动漫族）继续他的生活，菜汁离开了电软，恩，离开了以前的菜汁。动感新势力的编辑们集体离开了编辑部，他们带着新的杂志动感新时代继续他们的生活，AKIRA他们离开了次世代传媒，恩，离开了以前的动新编辑部。贴吧的很多吧友离开了游戏，他们带着新的追求继续他们的生活，他们离开了打电动的年纪，恩，他们离开了以前的自己。



2010年，大家都在不断的离开，不自觉地发现时间的飞快，原来我们都到了要离开的时候，我呢，是啊，我要离开4年的大学生活了，如果不是在2010年的电软吧，我能有更丰富的选择吧，这一年的电软吧真的是充满了离开呢，请让我回到2009年的贴吧再来一次吧！

突变

每天看两眼贴吧不得不说是一件非常解闷的事情，自从入驻手机党以来，不论每天上班上学上厕所只要有闲工夫掏出手机随便点两个链接总会有一些特别的收获，或者搞笑或者劲爆，总而言之课余生活我们最平常的休闲方式之一便是百度贴吧。

"我们的口号就是：'少扯点淡，做点真格的。'——风林博客，这一年，电软变薄，定价6.99元。"

对于即将进入大学三年级的我来说，每天的课余生活已经完全可以归结为教室图书馆寝室三点一线了，虽然说在经济上并不是会有拮据的，但是看游戏杂志对我来说已经是意见可有可无的事情了，但是这则突然出现的消息对我来说还是惊讶不少，没错，这是一个突变，至于他的结果会是什么，相信所有从2010年过来的人都不会装作不知道的= =哈？当然了，相信还是有人会有问个问题，风林是谁？（= =别看我，剧本就这么写的）

"cause i need time,my heart is numb has no feeling,so while i'm still healing,just try and have a little patience,yeah, have a little patience, yeah

——风林博格中的背景音乐《patience（耐心）》"

电子游戏软件的一个滞留时间较长的一名文编，原名邹中林，百度ID正版风林，当然了说文编非常牵强，虽然以前是，但是当上电软和掌机迷的主编之后就再没开过专栏（差不多）而且将闯关族的家转交给别人之后更是很难看到有他署名的文字了。

从第一次使用搜索隐引擎开始，我便在从没有任何论坛经历的情况下进入了百度贴吧，为了自己能够有一个顺利自在的灌水生活，便在众多词汇中选择了智能ABC拼写最为准确只需三个空格不加翻页就可以完整打出的每月报亭个人使用次数最多的这个词语：电子游戏软件。（你发现你的既视感开始作怪了吗）

2009年的贴吧生活是从突变这个词开始的，电软的这次变化来的的确有些突然，因为他的到来引来的很多的舆论，突变总是让人手忙脚乱。电玩巴士是一个开头，之后很多个网站都面临着关闭整顿，因为一些特别的原因，当然官方原因只是网站维护而已，这个突变让习惯了下载生活的宅们错愕不已。真——卡爆棵喷这位已入而立之年的大叔遭遇了突变，憋屈实在的他对爱人的病不知所措，除了撇心和难受，还有来贴吧里吐诉，而面对这一突变的我们，除了祝福也是一样的不知所措。

人们是习惯于稳定的生活，特别对于家里蹲来说，一成不变是人生最幸福的事情。郭德纲：“危险无处不在啊~”

电软的改革让很多人怨念，不过还是磕磕绊绊的走了过来，走到现在。那一阵的网站被封了多，很多网站和电玩巴士一样的境遇，不过他们最后都有惊无险的挺过了，我们依旧每天享用着这些免费下载的资源。喷叔的爱人后来也是顺顺利利的康复了，没有任何遗患，在喷叔的陪伴下健健康康出院了，公主和王子从此过上了幸福的生活0.0我们还是要相信一句题外话：“忠厚老实常常在。”

突变总是让人们的肾上腺素飙升（小心脏受不鸟啊），不过结局总归来说还算是好的，换句话说是不幸中的万幸了。2009年，无处不在的突发事件，本来顺利自在的灌水生活变成了紧张刺激的“大家来找茬”，或许我升入大三也算是突变之一吧，真不愿离开大学生活啊，如果不是2009年的电软吧，我也许能有更悠闲的冲浪生活，2009年真是大灾变呢（CTM2010年穿越了），请让我回到2008年的贴吧再来一次吧！

今天电玩巴士被黑了 - PSP综合讨论区 - PSP玩家社区-PSPer.NET ...
今天电玩巴士被黑了 电玩巴士2.23日 发现电玩巴士被黑了,打不开网页－大家讨论一下为什么有人要黑电玩巴士呢? ...27 分钟前 | 只看该作者我现在只能在备份数据。。 最近国家对网站抓得好严。。。 回复 引用 TOP ...
bbs.psper.net/viewthread.php?tid=17069 69K 2009-2-24 - 百度快照

电玩巴士被封了，为啥，下一个不会是咱们吧。 XBOX360综合讨论区 ..
电玩巴士被封了,为啥,下一个不会是咱们吧。 RSS 2.0 >> Pages: (3 total) —> 本页主题: 电玩巴士被封...电玩部落 电玩巴士被封了,为啥,下一个不会是咱们吧。 已经打不开了,难道出于知识产权保护考虑?md,亏了,早知道买...
bbs.a9vg.com/read.php?tid=1105340 60K 2009-2-23 - 百度快照

怎么游戏网站打不开啊 - 新手问答、锦囊献计 - 电玩巴士武林三国...
电玩巴士武林三国社区 新手问答、锦囊献计 怎么游戏网站打不开啊 打印 怎么游戏网站打不开啊 布衣UID2985245 帖子3 精华0 积分12 军功5 军粮8 阅读权限10 在线时间0 小时 注册时间1970-1-1 1# 大 中 小 发表于 2008-7-16 16:...
bbs1.tgbus.com/50sg/viewthread.php?tid=6089 20K 2008-12-28 - 百度快照

1 [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] 下一页

相关搜索 电玩巴士打不开 电玩巴士怎么打不开 电玩巴士网页打不开
电玩巴士打不开啊 电玩巴士论坛打不开 电玩巴士网站

成长

每天看两眼贴吧不得不说是一件非常解闷的事情，自从入驻手机党以来，不论每天上班上学上厕所只要有闲工夫掏出手机随便点两个链接总会有一些特别的收获，或者搞笑或者劲爆，总而言之课余生活我们最平常的休闲方式之一便是百度贴吧。

"我今天看了秒速5厘米，从你空间里有关于这部片子的文章啦看，你一定看过，而且还很了解。我想问你一下，第三话[秒速5厘米]快结尾时的那首歌叫什么名字？

——孔少侠发帖于'鬼进，有问题需要你帮忙'"



《秒速五厘米》即使在今天依然是一部质量响当当的个人动画作品，几乎所有工作都是由新海诚这位大才子一人完成，讲述了每个进入社会的异乡人都会似曾相识的邂逅以及可能错过的美好回忆，当然了，对于从来不看动画的少侠来说，能静下心来看这样一部动画显然是主题触动了他早年的思绪，显然我们的少侠已经成长为一个略带闷骚的有为青年了（让少侠傲娇的条件一：说他年纪大），的确，对于每一个人来说，成长就会带来欣喜或是心酸，无一例外。当然了相信还是有人会有个问题，少侠是谁？（你们问题真多啊）

"看了刚才这段文字的请不要喷我，我真的很帅，我是那种走到大街上会被路过的小MM大喊帅哥耶的那种。在街上被人喊帅哥的事情是真事，有机会我得详细的写写，毕竟这种事即便是人长的帅也不会经常遇到的，毕竟东方女性多数情况下还是很含蓄的。

——少侠发表于百度博客《好吧，我承诺，我要每周更新自己的空间》"

电子游戏软件吧的第一名吧主，原名孔……不说了，他有校内。百度ID孔少侠，虽然他是贴吧第一位吧主，不过并不是第一个到这里的，据他描述贴吧于04年成立，他是05年当的吧主。他被人大街喊帅的事情很多，但是评价一个人长相其实是个仁者见仁智者见智的事情，所以大家不用无图无真相了。

从第一次使用搜索隐引擎开始，我便在从没有任何论坛经历的情况下进入了百度贴吧，为了自己能够有一个顺利自在的灌水生活，便在众多词汇中选择了智能ABC拼写最为准确只需三个空格不加翻页就可以完整打出的每月报亭个人使用次数最多的这个词语：电子游戏软件。（你的既视感又来了）

2008年，是我们都在成长的一年，正在脱去最后一点稚气，当然也多出了一点轻狂和一些为赋新词强说愁的伤感，无论是贴吧还是吧友，少侠的闲暇比较小资，反正他本人是品味一词不离口，不过他的博客确是从08年正式开始的，不能说小资就要写博客，但写博客多少有点小资情结，只身来到厦门的生活步入正轨，少侠也开始理序一些年龄的点滴。这一年贴吧的很多功能开始在这里启用，首先是贴吧分类，少侠倒是很上心，回来发帖要我们也积极助力，虽然只是多了一些大吧独有的功能，但确是能让贴吧更像个样子。很多人都在反映另一个贴吧电软吧没人管，烂得不像样子，很快贴吧合并也提上大家的日程。

王朔："年轻人，谁没年轻过？你们老过吗？"很多时候蓦然回首，我们成长了很多。

不仅仅少侠，很多人，包括菜汁，小宝，饭饭，兔子姐，比克，aixixia，还

有很多很多我们身边的人，我们一直在成长，渐渐地将棱角打磨，将父母增送的外套脱去，因为我们终有一天将要独当一面，终有一天将为别人遮风避雨。贴吧分类在大家反复到贴吧管理那里不断顶贴之后最终还是批准下来了，当时的分类是网友俱乐部，现在是杂志周刊，当然这个分类也不用这么麻烦了，是个贴吧都分类了。后来电软吧被电子游戏软件吧合并了，在这里要感谢淡蓝同学做出的贡献。

成长伴随着喜悦和伤痕，每个人都有自己成长的小故事，也许会说给后人听，也许会说给自己听，成长是人生最温情的一段时光，也是最孤独的一段时光，因为他令关心你的人欣喜，但是那过程他们不能替你分担。电子游戏软件吧成长前是个什么样子呢，就让我回到那里，回到大家相聚在一起的2007年。

相聚

每天看两眼贴吧不得不说是一件非常解闷的事情，自从入驻手机党以来，不论每天上班上学上厕所只要有闲工夫掏出手机随便点两个链接总会有一些特别的收获，或者搞笑或者劲爆，总而言之课余生活我们最平常的休闲方式之一便是百度贴吧。

“由于种种原因 我没有买最近几期电子游戏软件 今天刚买到12月下，可是里面没有写明年的订全年杂志信息 记得每年这个时候都会有的啊 是不是我没买的那几期里面有写??? 谁知道告诉我一下。

——最爱HIKKI发帖于2007年11月5日‘问一下关于明年订全年电软的事情’”



07年是个非常热闹的一年，有菜汁，有三厘米，有兔子姐，有和生活死磕等等这些电软的编辑来到了贴吧，他们的水为贴吧带来了很多动力，也有像最爱比克，aixixia，63，淡蓝，迷之隐藏角色这些曾经和现在的吧主和吧友，也有像电软饭，△X□○这些愤青，我们相聚在电子游戏软件吧，我们一起讨论，一起水贴，一起调侃，那一年的电软吧，人开始多了起来。当然，肯定会有人问，为毛调了个这么样的帖子出来，最爱HIKKI是谁啊？这个问题，问得好。

“虽然这帖子和电软没有什么直接关系。。。。。。但是小熊心情超失落ing，唉~ 这社会是怎么了 为了钱为什么人都可以变得不是人呢。。。还是说我太幼稚了。。。。我也要变成坏人啊！！！！！。。。。。求安慰、、、、、、、、

——最爱HIKK发帖于2010年9月14日‘【泪奔】可怜的我被中介黑了 求安慰~’”

这位最爱HIKK同学现在就在北京工作，百度ID就是这个了，而时隔3年之后，

他已经不仅是当年的那位求购的读者了，而他现在已经是一名电子游戏软件的文编，三年前我们相聚在贴吧里，3年后我们相聚在杂志中。

从第一次使用搜索隐引擎开始，我便在从没有任何论坛经历的情况下进入了百度贴吧，为了自己能够有一个顺利自在的灌水生活，便在众多词汇中选择了智能ABC拼写最为准确只需三个空格不加翻页就可以完整打出的每月报亭个人使用次数最多的这个词语：电子游戏软件。（你懂得）

2007年不是我的元年，但却是电软吧的元年，从这一年，更多的人开始关注这里，更多的人来到这里，各式各样的人怀揣着各式各样的心思和想法，来到这里，发表自己的见解，诉说自己的心情，那一年出现了三个水塔，绒布兔子的美编攻略，蔬菜汁的电软流水账，还有63的宅急变。那一年出现了很多软黑，无论他们是怎样的心态，不过贴吧因为他们而更加人声鼎沸。

再过20年，我们再相会。

那一年我们相聚，但是后来很多人离开了，或是偶尔回来看看，最爱比克因为学业而长期不上线使得吧主的位子被度娘撤销，饭饭三厘米等人因为工作的原因离开了电软，也因为工作的原因离开的电软吧，当年的愤青有一些走了，有一些留下了，比如说留下来当了某个贴吧的吧主。那一年我们相聚，不知道还要多久我们重逢，也许那个时候我们更加成熟，也许那个时候我们在现实生活谈笑风生，等到那一年，我们再相会。

07年是电软的元年，电软吧从那一年开始枝繁叶茂，也许有人会问了，笔者你写了这么多，还说了神马你的元年，那你的元年是什么时候啊。我的元年？那就让我们回到2006年去看看吧。

四页半

2006年1月12日，雪，去补习班的路上，脚下的路吱嘎吱嘎的响着，很好听，踩着也很舒服，就要走到车站了，车没来，回头看了一年报亭，一本有着很喜庆封面的杂志映入我的眼帘：《电子游戏软件》

在黑崎一护他们面对蓝染捏碎眼睛飞往虚界的时候，作为一个忠实的死神饭，为了在承受了盗版漫画毒害10年的时光之后为了追赶上时代的步伐选择了观看网路漫画，在充满弹窗和广告的在线漫画网站痛击我的视觉之后，我来到的死神贴吧这个每周都有好心人上传最新漫画的地方，在轻松白看半年漫画之后开始发觉作为一个交流空间他有着比Q群还有令我接受的要素以至于从来没有混迹过论坛的在下就开始步入我心目中玫瑰色的贴吧生活而且为了自己的爱好和兴趣在贴吧搜索一栏键入了“电子游戏软件”。

第一次进入电子游戏软件贴吧面对的是单薄的四页半充满IP的贴子而且其中的言论与观点根被就是泾渭分明得一塌糊涂，在唯夜是男是女这个问题上两拨人用尽了当初网上流行的全部骂人语言，对于电软这个杂志的不爽和谩骂在几个专业ID和一群IP中依次出现，其他的贴子基本上就是有人问没人理的伸手贴，总而言之这是比小雪大学宿舍还要悲剧的存在（小雪：魔灵傲雪，是个好孩子，只可惜人生充满磨难）。玫瑰色的贴吧生活破灭之后我就是无穷无尽的顶贴，无论什么帖子，发表观点，贴图，总而言之无论多么无聊的事情都干全了。

“鬼，你好厉害，不仅沙发抢了个遍，连板凳都不留。”

“谢谢夸奖。”（我是屠版第一人）

“吧主还有两个空缺，不如你也来参与贴吧工作吧。”

“真的？要怎么当吧主？”

“你发个申请帖子，然后我批准就行了。”

很快，右上角出现了一个叫鬼畜夜行的人。接下来我还是每天的顶贴回答的生活，并发了两个主题帖，后来被风林转载了。（原帖都删了）

“鬼，貌似你对动漫很有研究。”

“还行吧，你有什么问题？”

“什么叫萝莉？”

“泛指年龄和身材比较小的女生，它的反义词是御姐，各方面成熟的女性。”

“这个好，我喜欢。”

少侠倒是还发一些节日的问候之类的，当初也没拜吧这一说，这些帖子使这半年的气氛并不算非常火药。



那时的贴子只有四页半，简简单单堆满了IP的四页半，偶尔去网吧休闲的我总是要对这四页半屠版也下，偶尔少侠也要回屠一下。一无所知的我在那一年成为了电软吧的吧主，一无所有的我在那一年开始了我的贴吧生活，什么都没有预想到，就这样见过了这些人，这些事，电软吧从四页半开始，开始了这四年半电软大戏。

飞天小魔猪ACE 吧主

1L

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-22 17:57 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 2楼 2013-01-22 17:58 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 3楼 2013-01-22 17:58 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 4楼 2013-01-22 17:59 回复

无双之凤翼天翔 小吧主

签名很有爱的感觉，还真不错，呵呵

举报 | 5楼 2013-01-22 20:58 收起回复

飞天小魔猪ACE: 嘿嘿~ 2013-1-23 08:49 回复

我也说一句

秋朋q27 铁杆会员 9

木怎么玩过DC

举报 | 6楼 2013-01-22 22:52 收起回复

飞天小魔猪ACE: DC还是有几个值得一玩的经典，不应错过~ 2013-1-23 09:02 回复

我也说一句

赵洋一世祖 小吧主

如此有内涵的帖子，必须顶！

举报 | 7楼 2013-01-23 09:59 回复

Dreamcast AV S RGB 三种端子测试报告

只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

以下内容转自Dreamcast吧 作者：hlj120214

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-31 15:39 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

hlj120214 :由于晚上有点事所以上迟了 让大家着急了 现在我把屏摄呈现给大家以做比较 测试彩监SONY PVM1440QM 测试线材分别以AV S RGB三种来进行 测试游戏：首都高2 拳皇
在这里先废点话 必须得感谢吧主 他很支持小弟 常在吧里的兄弟应该都知道 我就不多说了 吧主好人不解释！下面上图：本人摄影水平有限 还望大家多多包含

大家看到的这一组是DC RGB输出的画面光亮度还行 颜色纯通透感强毫无杂质 能看见一条条细细的扫描线 有街机的感觉 第四张能明显体现！和VGA完全是两种风格。。。

举报 | 2楼 2013-01-31 15:42 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

相比RGB S端子的亮色分离在亮度上S端子占有一定优势 但颜色缺失让人看着着实不太舒服 明明是桔红色 可画面看来是黄色 注意第一幅都字中"卜"字和第二幅车身的颜色 不是色盲都能轻易看出

举报 | 3楼 2013-01-31 15:43 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

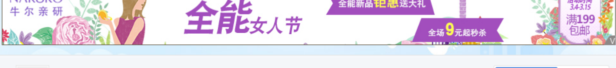
AV在颜色上和S端输出类似 也是颜色缺失 比前两者更模糊 眉毛胡子一把抓的感觉 想想那时侯刚入手DC即没S线也没VGA是怎么忍受的了的 不用多说大家一目了然 对比下就知道了

举报 | 4楼 2013-01-31 15:45 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

hlj120214 : 图片不是很多 技术也不咋地 语言组织能力也不好 大家见笑了 如果有什么说的不对的地方欢迎大家指正 大家多多交流

举报 | 5楼 2013-01-31 15:46 回复



部长太多 遥不可及 14

我就不用多说了！

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-16 17:51 回复

图片已删除

杰城14桂 金手指 12

排名前20的

举报 | 来自Android客户端 2楼 2012-03-16 18:19 回复

470449452 winner 8

我算一个

刚大母嗒 bigboss 9

也算我一个，虽然可能我发言不会很多

Jus啊喂 mother 10

臭不要脸地赖着不走了

举报 | 来自掌上百度 6楼 2012-03-16 19:16 回复

部长太多 遥不可及 14

举报 | 7楼 2012-03-16 19:17 回复

NOT伪宅男 bigboss 9

举报 | 8楼 2012-03-16 20:13 回复

马法路飞2 金手指 12

举报 | 9楼 2012-03-16 20:52 收起回复

部长太多: 2012-3-16 21:18 回复

我也说一句

伤了o伤感 NPC 6

每周固定来三次或者以上 两周至少发帖一张.....

举报 | 10楼 2012-03-16 21:06 回复

您要查看的图片已删除

baowubai NPC 6

算我一个

举报 | 11楼 2012-03-16 21:21 回复

easycat81 true_end 11

常回家看看

吃_心绝对 bigboss 9

感谢大家，感谢贴吧有大家的支持

黄金IC_改 winner 8

每周都会回来看的...

申猴子鼠 金手指 12

时常回来。

传说的实况王子 1UP 1

ME ~ ME~ ME~

量纯SP true_end 11

新人路过

夜访的克劳迪娅 winner 8

报道

回又3红了 true_end 11

好不容易有人罩着 你以为我会走么

冒泡

空空卡罗特 true_end 11

不差

圣德太子丿 true_end 11

吃_心绝对 bigboss 9

方形仙人球 BOSS 7

隔壁的吧主

shenliou11 BOSS 7

报道

梦乡凄凄几夏时 秘籍 4

报道

q6818369李 mother 10

我

安闲_铃 金手指 12

我！

海贼猎人香克斯 NPC 6

新人报道

卡比兽量产型 BOSS 7

我一直潜水，嘿嘿，偶尔说一两句

反革命大树 winner 8

没多少人了，我会常来的

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

game集中营吧

GB SFC卡带造型肥皂，你舍得用吗？

飞天小魔猪ACE（吧主）

英国的杂货贩售商Firebox最近发售了一系列特殊造型的肥皂。这些肥皂非同一般之处在于他们的外形采用了SFC和GB经典游戏卡带的形象，其制作精细程度令人叹为观止，不搓出泡泡真看不出和原型的区别。
这也不是Firebox第一次制作这些游戏相关的有趣肥皂了，之前也制作过各种游戏主机手柄造型的肥皂。当然，这些肥皂的售价自然也不会便宜，GB卡带造型的售价6.99英镑，SFC卡带更是售价12.99英镑一张，如此精致的肥皂买回来，想必玩家们也不会舍得用吧。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2014-02-06 17:27 回复

欢迎大家访问 GAME集中营吧

飞天小魔猪ACE（吧主）

举报 | 2楼 2014-02-06 17:29 回复

欢迎大家访问 GAME集中营吧

修罗还是罗刹

好东西啊，这个在洗澡的时候掉了，再危险估计也有人捡。。。。。。

GB SFC卡带造型肥皂，你舍得用吗？ 只看楼主 收藏 回复

赵洋一世祖（小吧主）

有这钱，我还是买真正的游戏去吧。。。
或者买块肥皂收藏也行

举报 | 4楼 2014-02-07 11:03 回复

钢铁冰河（正式会员 4）

真的很精细。毫无疑问，资深宅男必然会收几件来回味的。

举报 | 5楼 2014-02-23 15:04 回复

贴吧游戏

街头灭杀男（铁杆会员 9）

不舍得用......

举报 | 6楼 2014-06-14 16:49 回复

彩虹追云thank（核心会员 7）

举报 | 来自Android客户端 7楼 2014-06-16 23:57 回复

彩虹追云thank（核心会员 7）

举报 | 来自Android客户端 8楼 2014-06-16 23:57 回复

coffeeswee（知名人士 11）

舍得捡。

举报 | 9楼 2014-07-20 12:48 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

pglanfeng 弱弱白丁 1

好久不见，好久不见。无论是喜欢过我，不喜欢我，或者压根都不认识我的朋友们，你们好。

由于这几年都没有接触原来杂志和掌机的圈子，无论是关于杂志还是对于游戏本身，我都基本上淡出了。游戏还有在玩，但是玩得已经非常少了。确实的感觉到自己已经老了，而游戏也从原来自己最重要的一项娱乐变成现在众普通娱乐方式之一。

前几天有跟剑纹碰头，关于杂志聊了一些。挺怀念以前在编辑部工作的日子的，回家翻了翻过去的旧杂志还有以前的PGBAR，感慨颇多。后来我有跟剑纹商量，也许我还能回去继续主持PGBAR。已经离开编辑部4年多了。在这四年的时间中我的生活发生了翻天覆地的变化。至少在经济上要比以前强了很多，很多做编辑时想都不敢想的事情现在也都实现了。但是我依然认为，在编辑部的两年是我最快乐的两年。虽然很累，生活也很窘迫，但就是快乐。很喜欢拆开信封阅读大家来信的感觉，然后将自己天马横空的想法打在电脑里，印在校稿纸上，最后是捧在手里的杂志。也很喜欢被大家叫枫哥的感觉。

在这些年里，偶尔也会跟老婆谈起以前做杂志时候的事情。每次这个时候，老婆都会说，"老公你知道吗？你每次谈到关于过去杂志的事情时，你整个人都是发光的。其实我觉得你还是很喜欢游戏编辑的工作的。"每次这个时候我都会说，做编辑太辛苦，关键是没钱赚，没钱怎么活啊。其实现在只要想到以前做杂志时的点点滴滴，都会有笑容留在脸上，那是幸福的怀念。

其实我也不知道自己是不是真的有空再去帮着剑纹做掌机迷，更重要的是我也不知道自己是否真的还具备那样的能力。不过不得不说，自己很爱PG,PG带给我的感动是一生的财富。感谢所有曾经读过我的文字的朋友们。

最后道个歉，因为这4年的时间我都没有登陆过这个账户，今天才发现有好多人给我发过私信。跟大家统一打个招呼，我的确就是PG的那个岚枫，我也愿意跟你们做朋友。谢谢！：）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2011-12-03 19:31 回复

相关推荐

- 岚少长得好帅 — 又帅又会打游戏 国民男神 — 577
- 【唯爱不别离】你还好吗（理枫文） — 理枫镇楼！ — 2105
- 【原创】【原创】《光盏》文／墨岚枫 — －不是所有的女孩都可以... — 628
- 【论岚粉自嗨功力】嗨完二狗嗨伞哥，最后是个no... — 真是笑了我一季，戏外更... — 93

---

rockmomzx 左右相议 13

枫哥我好想念你啊！

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2011-12-03 19:34 回复

十神众JOKER 小吧主

小枫！！

举报 | 来自掌上百度 3楼 2011-12-03 19:37 回复

---

naicanlu 小吧主

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2011-12-03 20:17 回复

---

zk粒子の光辉 掌吧元老 9

小枫。。。
泪眼婆娑，竟无语凝咽。。。

举报 | 来自掌上百度 5楼 2011-12-03 21:09 回复

---

zk粒子の光辉 掌吧元老 9

第一段少了一直喜欢的。。。。

举报 | 来自掌上百度 6楼 2011-12-03 21:16 回复

逆袭_黑猫 小吧主

四年了呀！
嗯嗯...改变得太多太多了......
唯一不变得还是最初追寻的梦想...

举报 | 来自掌上百度 7楼 2011-12-03 21:30 回复

毒蛇JR 护吧都统 11

小枫给我留下的记忆是最深的啊~~~

举报 | 9楼 2011-12-04 04:35 回复

---

naocanlu 镇吧神将 12

纳尼 怎么突然粗线了

举报 | 10楼 2011-12-04 07:43 回复

两个MJ我都爱 掌吧参议 8

时间真快 真的很想念你们这群小编

举报 | 来自掌上百度 11楼 2011-12-04 08:24 回复

真暴走兔 掌吧元老 9

嗯嗯

举报 | 来自iPhone客户端 12楼 2011-12-04 12:40 回复

岚枫的老婆 弱弱白丁 1

第一次认识岚枫聊QQ时，就是这个绿豆蛙~~ 米想到有这么多人稀饭和记得老公~~

举报 | 13楼 2011-12-04 15:39 回复

兽知无愧 掌吧参议 8

额..........我确实不认识这么一个人......这么看来我还算个新读者......呵呵......

举报 | 14楼 2011-12-04 19:41 回复

阿修罗之怒吧公用

211.137.180.* 掌吧新贵 7

山风木风 匿了= =

举报 | 来自手机贴吧 15楼 2011-12-04 23:49 回复

水雨龙爵 镇吧神将 12

问一下，什么时候才有新刊啊....

举报 | 16楼 2011-12-05 11:39 回复

Vocal_Kana 封疆大吏 6

掌机迷不出新的我就不高兴

举报 | 来自手机贴吧 17楼 2011-12-05 18:11 回复

佩妮大我十三岁 镇吧神将 12

举报 | 18楼 2011-12-05 21:05 回复

陆生盾盟 镇吧神将 12

新刊啊

举报 | 19楼 2011-12-06 03:46 回复

---

bl444164 镇吧神将 12

这个置顶我居然错过了！

举报 | 20楼 2011-12-06 07:54 回复

雪封刃 镇吧神将 12

这个置顶我也没有看见

举报 | 来自掌上百度 21楼 2011-12-06 08:13 回复

雪封刃 镇吧神将 12

其实岚枫给我的印象并不深刻，估计是因为我是从60期开始买的吧，其余事件都是道听途说而来的了，加油啊

举报 | 来自掌上百度 22楼 2011-12-06 08:36 回复

水雨龙爵 镇吧神将 12

对于枫哥，本人只在哥哥拿回来的掌机迷（vol.48 现在已经散成一页页的了）上看到过。

举报 | 23楼 2011-12-06 12:21 回复

马法路飞2 镇吧神将 12

虽然不认得，但是强烈要求回归！！

举报 | 24楼 2011-12-06 21:26 回复

剑爱loli控 镇吧神将 12

我在想下一期掌机迷是不是就会有岚枫了,还记得当初的枫宇传说,那里面记得剑纹是个战士来着~

举报 | 来自手机贴吧 25楼 2011-12-06 22:15 回复

---

koothles 护吧都统 11

举报 | 26楼 2011-12-07 11:10 回复

NEXUS

最爱1017 护吧都统 11

枫哥好，时间真快

举报 | 来自掌上百度 27楼 2011-12-07 13:34 回复

聖天使軒 郡望都统 5

时间真快

举报 | 28楼 2011-12-07 18:41 回复

图片已删除

聖天使軒 郡望都统 5

不过你老婆大人的Id真的是很好认 很独特

举报 | 29楼 2011-12-07 18:42 回复

图片已删除

星之卡比20 镇吧神将 12

好怀念啊~

举报 | 来自掌上百度 30楼 2011-12-08 01:18 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

MD版VR战士2手写攻略

少年时代觉得MD游戏是非常非常牛逼好玩的东西，每一盘卡买回来都会研究半天。那时候的我还很有激情，以至于格斗游戏入手的都会写上一些笔记。（估计之前看过侍魂研究的朋友们都知道）

小吧主

首先是游戏里的OPTION，所有的选项都做了记录。

以上招数全部都是先从"96格斗天书"里记录下来，然后在游戏内确实发出，实际操作过才记录在案的。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-10-18 17:35 回复

leon8832
知名人士 11

96是蓝皮的吧

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-10-19 20:27 收起回复

飞天小魔猪ACE
吧主

看着真眼熟，我也有这样贴满动画图片的笔记本~

举报 | 3楼 2013-10-21 17:28 回复

欢迎大家访问GAME集中营吧

MAX1036
核心会员 7

妈的，这个强大啊。还有贴纸在那里~~~

举报 | 4楼 2013-10-24 09:27 回复

秋朋q27
铁杆会员 9

好强大~~~~
全手写
真刻苦

举报 | 5楼 2013-10-31 08:56 收起回复

暴雪开发部政委
高级粉丝 3

看了好有感触啊，真怀念自己的童年啊

举报 | 6楼 2013-11-18 12:29 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发 表 保存至快速回贴

MD经典之作Zero Tolerance 追忆

赵洋一世祖
小吧主

Zero Tolerance 电软译名“忍无可忍”，是一款MD上极为少见的FPS主视角射击游戏。
这款游戏最早出现在国内玩家面前是在96年左右，当时电软用了一篇左右的篇幅对本作进行了介绍。话说那个时候国内正是PC游戏刚刚萌芽的时候，我们一帮小伙伴还在PC上玩着三角洲和毁灭战士，冷不丁在MD上看到这种“3D”游戏，内心的激动可想而知。

在一家游戏店买到了这盘盗版卡之后，我就开始沉浸在了忍无可忍的世界中。
刚开始的时候只会硬邦邦的直接往前冲，结果被反复击杀多次，赵大神终于掌握到了如何风骚走位，更可以在犄角旮旯狭路相逢一记重拳打死敌人~~~当然，这都是后话。
第一关里印象最深的是深入到某个空旷房间里，突然警报响起，屏幕下方的地图里四周无数红点向你席卷而来，然后就是一阵杂乱的脚步声和敌人的怒吼，同时还有一大堆乱枪等着你。
这款游戏的细节非常赞，电视屏幕可以被打坏，墙壁上留下的弹孔，还有敌人溅在墙上缓缓流下的血液，如果你近距离趴在敌人的尸体附近，还能看到血液不停的从尸体上流出。房间里的监视器（警报装置）可以跳起打坏，避免陷入重围。也可以在走廊拐角扔颗手雷反弹到敌人脚下，或者在路上布置好地雷等着敌人自投罗网。
这个游戏最牛逼的地方在于：所有敌人的尸体都不会消失！！假设我在第一层干掉敌人，到了第十层之后再返回第一层，敌人的尸体还在那里。我靠，战斧街机版尸体会留下，不过MD版就会消失，忍无可忍居然可以做到这个地步！

第二关的楼顶狙击手之战对于新手来说绝对是个噩梦，你最好是利用广告牌来做遮挡，然后快速前进。用枪是不可能干掉对方的，除非你有火箭筒这个大杀器。当年我是连滚带爬的跑到终点，在地上爬了很久才到。
楼里着火的地方非常危险，你要想安然通过，要么找到灭火器，要么找到防火衣，而且动不动还有敌人从火里跳出来吓你一跳。不过有火的地方也可能隐藏着好东西，这个就看你有没有闲心了。
这款游戏的第二个特点就是：你可以选择不打，一路狂奔找到电梯直奔下一层！在弹药不多懒得纠缠的时候可以一跑了之！

第三关也就是游戏的最后一关，外星人的母巢。这一关和前两大关完全不一样。
首先是地形复杂，很多拐弯岔道，需要多多查看地图才能找到电梯。
其次就是敌人数量会超出显示范围，比如某层显示当前敌人有99个，那么很可能是120甚至更多。
最终BOSS是一个巨大的异形，就在地图中间，皮糙肉厚很难抵挡。不过赵大神早就有了战翻它的不二心得：先不要进地图中间，而是把周围的所有敌人消灭干净，这样一来在BOSS战的时候不用担心有人打扰突袭，而且还能提前把弹药准备充足。
然后从地图下方中间笔直的通道往前走，可以设置地雷（地雷炸不炸自己忘记了，怕自残可以不放）。直接走，直到碰见BOSS，这个时候不要回头也别拐弯，一直按住后退（这就是为什么要之前要选择直走）一边撤一边拿火箭筒猛轰。到达地图最下方继续沿着墙笔直后退，继续火箭筒招呼。没有了就用手雷砸。一般情况下，最终BOSS都架不住我这种猥琐流打法，一分钟左右就能毫发无损的干翻它了。

最终结局有两种：
A，我把异形干翻，拯救了世界
B，异形把我干翻，最后选择和异形自爆同归于尽。

总的来说，这是一款非常非常好的游戏（仅对MD的FPS爱好者而言），难度不低，场景丰富，敌人多变，武器很多。很值得一玩！

另外还有一款据说是忍无可忍2的盗版卡，赵大神也买到了。不过这盘卡很奇怪，在亚马逊和ebay上都搜不到。里面的设计和忍无可忍如出一辙，有自己的剧情设计，关卡和地图还有敌人等都是重新制作的。并不像是单纯的仿制或者山寨，完成度相当高，甚至比原作还要出色些。不过玩过的人更少，所以我简单说一下罢了。

标题画面非常带感，比一代要优秀不少。我就喜欢这种怪物设定，半生物半机械，很有范儿。

一代我用的图里，那个角色是唯一一个女性，不过我一直认不出来。这个2代我们可以看到角色头像和游戏画面比前作都细腻不少。不过本作难度更高些。（其实是我1代玩烂了之后，实在是懒得去研究这盘卡了。毕竟那时候我都有PS了，难道要我再重温一下噩梦么？）

送TA礼物　分享

举报 | 1楼　2015-07-22 18:33　回复

发表回复

发表

MD游戏~荒蛮の记忆~“战斧”1+2+3收齐

取消只看楼主 收藏 回复

赵洋一世祖 小吧主

战斧算是我MD早期启蒙游戏之一，时年7岁的我自从在电影院的包机房发现了MD之后，每每听到战斧里小兵被KO的惨叫总是有些小兴奋，恍惚之间自己也有了雄性荷尔蒙爆发变成真爷们的感觉。
既然超级忍和怒之铁拳都收全了，为什么不把战斧收了呢？这样一来，MD三大动作游戏巨头就算是团聚了。

首先来个全家福。

最喜欢战斧1代的封面，小时候我家老爹听的的士高“猛士”的封面就是这种风格，真是超级怀旧。

个人觉得战斧1代的说明书设计的比较精美，里面的插画都可以称得上精品。

剧情（世界观）介绍。

一代的人设原来如此彪悍。

三级魔法图鉴。

当年战斧1代的过关地图是我最喜欢的设计。

三大坐骑。

敌兵设计图。话说我一直觉得女战士挺性感的，为毛看到设计图之后我觉得自己有些怅然所失呢？？

再来就是2代。

这人设。。。也太单薄了吧！！！

三代在玩家中有两种极端的评价，要么认为最好，要么认为最糟。我属于后者，因为这游戏实在是太难了！！

合体技和合体魔法的介绍。

最后提一下，3代的出招表整整6页！！！之前1+2都不如这一部作品多。

战斧个人认为爽快度是1>2>3，3代堆砌了太多的内容，反而远离了原来的手感，有些可惜。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-11-21 10:22 回复

MD游戏~音速小子~索尼克8作收齐

只看楼主 收藏 回复

赵洋一世祖 小吧主

很久以前我一直以为MD上的索尼克只有5部作品，后来知道了"索尼克弹珠台"，觉得6部作品也不少了，没想到啊没想到，MD上的索尼克竟然有8部之多！
既然一不小心入了5盘日版卡，不把坑填平不是我风格，于是千里迢迢托人从美国走起。

废话不多说，上图！

美版的说明书是真心不如日版精美，里面都是黑白的，3D那封面看着还不如祖国盗版来的精致呢！。。。难道我买的是外国盗版？？？

插画真心好玩，充满童趣！

敌人简介。

这猴子，有没有洛克人的感觉？蜘蛛走路还带着PPPP的音效图，这是在卖萌么？

这个，难道是3D加分舞台的变法？？

竟然还有这个场景，为毛我没见过，难道这游戏不是只有一关么？？？

附带的游戏介绍单，正反面都拍了。真怀念那个时代的游戏！封面百看不厌！！

这就是上面可以外接卡带的一代传说~索尼克外传~了！话说世嘉的创意真是前无古人后无来者啊！

合体，变身！！！

说实话，索尼克我没有一款游戏打穿过，这款游戏的难度真没想象的那么和谐~~~

碍于美版卡带说明书的丑陋，就不放在这里破坏大家对索尼克的印象了。
让我们期待下期的双截龙系列评述！

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-12-25 13:47 回复

youngsound 人气楷模 12

楼主好有爱啊！

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-12-26 06:05 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

我有DC的两作~

举报 | 3楼 2013-12-28 07:50 回复

欢迎大家访问GAME集中营吧

耿朋q27 铁杆会员 10

恭喜收到小刺猬~~~

举报 | 4楼 2013-12-28 11:45 回复

leon8832 知名人士 11

DC十周年相当不错了！怀念世嘉！

举报 | 来自Android客户端 5楼 2013-12-31 19:51 回复

MAX1036 核心会员 12

好东东啊~~~~~

举报 | 6楼 2014-01-02 16:12 回复

MARINE

no8310kia 正式会员 5

问一下这个这个是正版的吗？说明书有一部分繁体中文，当年奸商说是台版

举报 | 7楼 2014-07-30 12:00 收起回复

NEOGEO X掌机与NEOGEO AES卡带机对比评测

赵洋一世祖 小吧主

由于本人的机器都不在一起，所以一直拖到现在才勉强做了个评测，希望能让大家谅解。

左侧是NGX，右侧是NG，两者的外包装几乎没什么两样，都是标志性的主机特写，只不过界面有点差别而已，从这个角度来看，两者几乎是一脉相承的，只不过NG要比NGX高出一头，不愧是大哥前辈。

打开外包装以后，NGX分为主机和摇杆两部分，NG则是整个在一个盒子里面

主机对比，当然是NGX的外壳和NG本身对比了，除了NGX小一号以外，基本布局还是一样的，只不过细微之处有些不同，比如NG上面的记忆卡提示、音量调节按钮上面的。（补充一句：NG是我见过的卡带机里，除了MD1型机以外第二个带音量调节的机器）

这个是拍摄角度问题，实际上NGX和NG的摇杆是一模一样的，大小、手感完全一样，毫无差别。只不过一个是USB接口，一个是多针接口。

这个就是NGX和NG卡带外包装的对比了，NG AES卡带的王者风范尽显无疑。

实际卡带对比，NG卡带的个头起码是NGX卡带的100倍以上，从侧面也证明了时代科技的发展。

由于时间仓促，所以评测仅仅到此为止，感谢大家支持！

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-29 11:24 回复

相关推荐

【求助】磁带机能存100T？？？？ 189

买什么掌机好？ 3DS还是psv 毕竟穷逼卖... 32

磁带摄像机已经到位，我只想说，吹牛需谨慎。 那些说楼主太监的可以散... 257

任新机NX到底是家用机还是掌机？ rt. 蚂蚁希望是掌机...... 67

飞天小魔猪ACE 吧主

再接再励，等你的游戏对比评测了~

举报 | 2楼 2013-01-29 11:41 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

NEOGEO：CPU: 摩托罗拉 68000 CPU（16BIT， 10MHz) X2（两枚）+ Z80（处理声音用）内存: 8MB（64MBIT）
NEOGEOX: CPU:JZ4770 (1GHZ) 内存：256MB（DDR2）

举报 | 3楼 2013-01-29 14:47 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

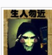


game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,428

已签到 连续1天 03月22日 漏签21天

NEOGEO-AES饿狼传说全系列大合影

取消只看楼主 收藏 回复



赵洋一世祖

小吧主

这个帖子虽然有骗精华的嫌疑，不过满满都是爱！

















。。。以后开坑，一定要看到价格再出手。。。一想到侍魂的坑，就觉得心里好痛~~~

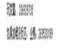
送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2014-06-30 11:40 回复

相关推荐



【心得】【饿狼传说】看榜心得！你神并没有传说...
话说你神上过很多榜：...
89



【版本】〖纯公益〗饿狼传说独家版本 今日新区...
骨灰 散人 速度进了 不...
211



【我是歌手】《饿狼传说》夺冠证明三俗文化的鼎盛
只要和情欲有了擦边球，...
422

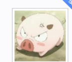
谁有女神我歌唱饿狼传说的图片啊
如题，特别喜欢这首歌，...
79



发表回复

发贴请遵守贴吧协议及“七条底线” 贴吧投诉

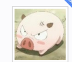
发表 保存至快速回贴



飞天小魔猪ACE
吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-29 15:00 回复

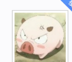


飞天小魔猪ACE
吧主



CPU	JZ4770 1GHZ
記憶體	256M DDR2
內部容量	2G Flash
外部容量	支援64G SDCard
顯示螢幕	4.3吋(16:9)、解析度480x272 LCD、支援切換成16:9或4:3顯示
USB	Micro USB
Video	HDMI、AV端子
電池	3.7V 2200mA(遊戲時間4~5小時)
大小	170mm x 72mm x 15mm
重量	190g

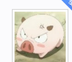
举报 | 2楼 2013-01-29 15:00 回复



飞天小魔猪ACE
吧主



举报 | 3楼 2013-01-29 15:01 回复



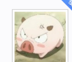
飞天小魔猪ACE
吧主

君正JZ4770集成了XBurst(CPU)+GC860(GPU)+VPU+IPU多核架构，是一款高性能、高集成度、超低功耗的应用处理器芯片，内置强大的视频引擎和图形引擎,适用于平板电脑、智能手机、GPS导航仪和电子书等移动设备。JZ4770芯片基于君正创新的XBurstCPU微体系架构，CPU主频可达1GHz，拥有16K指令和16KL1缓存，256KL2缓存，支持SIMD和浮点指令，集成了丰富的通用外设接口。JZ4770支持Android、Linux、WinCE、RTOS等多种操作系统，支持WiFi/3G/BT/TV模块，可以提供流畅的移动互联网体验。

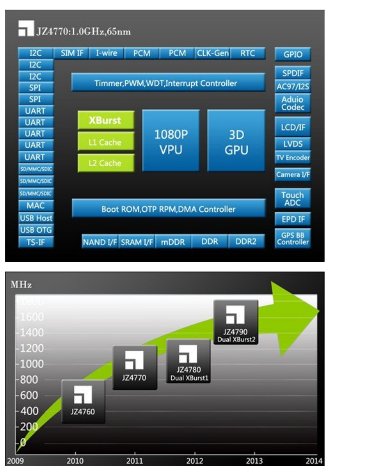
君正JZ4770内嵌的XBurstCPU是君正自主创新、经过专门优化的微处理器内核。XBurstCPU采用了一种创新的32位嵌入式CPU技术，它重新定义了32位嵌入式微处理器核心的性能、功耗和尺寸标准。XBurstCPU各种性能指标远远领先于现有工业界32位CPU内核，在同样工艺下，XBurst运算性能提高50%以上，功耗节省70%，面积节省50%。

XBurst在1GHz条件下的总体平均功耗仅为250mw，与ARM架构同类设备的功耗相比，能够节省一倍以上。作为一款高效低耗处理器，君正JZ4770无论是闲置功耗还是满负荷功耗都非常低，远远低于同级方案。君正JZ4770显著的低功耗特点能让NOVO7轻松实现游戏最长续航6小时以上，WEB应用最长7小时以上，视频播放最长8小时以上，音乐播放最长25小时以上，待机最长300小时以上，完全能够满足用户的续航需求。

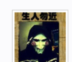
举报 | 4楼 2013-01-29 15:01 回复



飞天小魔猪ACE
吧主



举报 | 5楼 2013-01-29 15:02 回复



起津一世祖
小吧主

虽然不太懂，貌似很省电啊~~~

举报 | 6楼 2013-01-30 10:08 回复

iloveique
知名人士 11

N-GAGE版《古墓丽影》是PS版《古墓丽影》初代的移植作品，相较N-GAGE移植的其他动作冒险类大作，如《分裂细胞》来说，《古墓丽影》是一款不可多得的几乎原汁原味移植的作品，在那个还没有PSP的高端模拟掌机时代，N-GAGE无非给了玩家一个巨大的震撼。

包装后的游戏图片就可以让人感受到那几乎原汁原味的初代"亚特兰蒂斯"冒险。

全新未查版的封条~几秒后，它将不复存在~~~~~~

打开包装，忽然觉得这个不大不小的包装盒内部特别大（大概是游戏卡太小了吧~呵呵）

虽然卡很小~但是卡的包装还是有模有样。

原来N-GAGE的游戏卡一直是台湾代工。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-10-02 12:43 回复

N-GAGE 游戏《古墓丽影》 只看楼主 收藏 回复

赵洋一世祖
小吧主

举报 | 2楼 2013-10-02 19:49 回复

暗影斗魂
人气楷模 12

卡好像是psv卡一样，难道sony的psv游戏卡带灵感是参考了此物？

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-10-03 18:38 收起回复

iloveique: 大有可能
2013-10-3 19:13 回复

暗影斗魂: 回复 iloveique :实物和PSV卡一样大吗
2013-10-3 20:12 回复

iloveique: 回复 暗影斗魂 :比psv游戏大一点点，但比psv卡薄。此卡和mmc卡大小厚度一样。
2013-10-3 21:02 回复

我也说一句

iloveique
知名人士 11

NG游戏包装比起日版NGC游戏包装略小

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-10-04 16:34 回复

leon8832
知名人士 11

qd伴我度过了好久，很多游戏都不错，我的第一个正版游戏居然是托尼霍克滑板

举报 | 来自Android客户端 5楼 2013-10-06 08:03 收起回复

leon8832
知名人士 11

应该做个ng回忆专卷！因为这是最早的纯游戏手机，而且世嘉，snk，ea等大厂都为止开发了很多好游戏！

举报 | 来自Android客户端 6楼 2013-10-06 10:27 收起回复

MAX1036
核心会员 7

当年很牛X的游戏手机哈~~~

举报 | 7楼 2014-01-13 09:27 收起回复

MARINE

Soviet所谓爱
铁杆会员 8

NEOGEO和N-GAGE的缩写都是NG，前者拥有世界上外形尺寸最大的游戏卡带，后者则是最小的。

举报 | 8楼 2014-01-13 09:35 回复

曾经的SEGA与曾经的我们

annieuuq
知名人士 10

这个古墓1在土星和PS都没通关，而在QD通关了。

举报 | 来自Android客户端 9楼 2014-01-18 15:10 回复

PCE-GT掌机

iloveique 知名人士 11

今天，本人心仪已久的NEC掌机PCE-GT终于入手了，机器虽然很贵，但是不愧被那个时代的玩家成为“最强的掌机”。虽然字GBA问世后，GG,NOMRD,WSC等主机都退出了掌机战场。但至今PCE-GT依旧被称为“最强八位掌机”。记得又一次在网上看到以为高玩用PCE-GT的电视接收器玩PS3游戏，这是的我才不禁佩服起PCE-GT。那个时代的一太掌机，不禁技能强大，更让人吃惊的是，它小小的屏幕竟然可以显示PS3的游戏。不禁佩服NEC当年对这台掌机投入的心血。

《霹雳游侠》当年很喜欢这个电视剧，今天终于玩到了这款经典游戏。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-04-13 18:19 回复

iloveique 知名人士 11

http://game.ali213.net/thread-3286293-1-1.html这个就是网上一位高玩用此机器链接PS3玩PS3游戏的帖子

举报 | 5楼 2013-04-14 17:31 回复

iloveique 知名人士 11

PCE的游戏卡，大小和神游的神游票一样大（就像信用卡大小），很佩服这么大的卡竟然可以把8BIT的游戏做的近似16BIT的MD。不得不佩服PCE-GT掌机的强大技能。

不过说实话PCE-GT还真是“阔气”。这种“阔气”的掌机，当年要是拿出去玩应该很拉风吧。下次有时间本人抽空做个PCE-GT的游戏测评。

举报 | 7楼 2013-04-16 18:56 回复

iloveique 知名人士 11

举报 | 10楼 2013-06-21 14:22 回复

柔道晓绫 NPC

去年买WII也是，这就是游戏倦怠么。。。习惯了快节奏的游戏更新步伐，无法回到曾经超级玛丽能打一个暑假的耐性了么。。。

曾经尝试过盯着真三5帝国玩了一个礼拜，结果到后来看到真三这俩字就想吐。。。强求不来，但是又不希望继续这样一个游戏打十几个小时通关就扔的习惯。

该怎么办呢。。。。。。。。

分享(0)

举报 | 1楼 2011-04-04 21:34 回复

柔道晓绫 NPC

电软。。。南京报刊亭咱已经找不到它的身影了，刚才看到一贴说以前没主机的时候把电软的剧情攻略当小说看，顿时找到了一种知音的感觉，咱也是，犹记得当初抱着新买来的电软，拆开包装（奇怪的是有的时候有包装有的时候没有。。。）拿出光盘放一边，然后看海报（后期的电软赠品就全是海报了，以前生化4发售的那会还有生化的STARTS队员卡以及伞公司研究员卡送）之后翻开书，先看创家，然后看剧情攻略，然后龙哥，最后再慢慢看新作。。。

举报 | 2楼 2011-04-04 21:41 回复

柔道晓绫 NPC

华尧画师，叶子，木头，龙哥。太怀念了，那些恶搞的四格

举报 | 3楼 2011-04-04 21:43 回复

柔道晓绫 NPC

现在好后悔没珍惜以前的电软，咱不是个爱保管东西的人，看完之后就往书桌上一扔，然后坐等被老妈收起来，坐等的最终结果就是：80%的书消失了。。。

举报 | 4楼 2011-04-04 21:44 回复

柔道晓绫 NPC

庆祝GINTAMA重新开播~~~~~~神乐酱胸好大~~~~(>_<)~~~~

举报 | 7楼 2011-04-05 12:11 回复

柔道晓绫 NPC

昨天研究了一天薄暮传说。。。至今没研究出究竟剧情说的是啥。。。

举报 | 11楼 2011-04-06 11:01 回复

柔道晓绫 NPC

回复：12楼
有道理。。。不过偶觉得真爱还是有的，你不觉得现在的游戏流程都太短了么？战神3咱4个小时就通关了，猎天使魔女也差不多4个小时左右，一下午就能打通关一款游戏。

而一些RPG游戏又感觉过于复杂，玩的龙腾世纪起源，那叫个累啊。。。英文版，选项比GALGAME还多，坑爹啊。。。

格斗游戏就不说了，因为没上网，所以无人对战，打电脑就是虐菜，一点意思都没有

总结下来。。。游戏流程变短了，画面位于第一位了，卖肉成了必修课，剧情复杂到堪比大陆感情电视剧。

现在能火的游戏貌似就是：爽快的快节奏游戏，画面表现力达到极致的游戏，题材新颖的游戏，感觉像看动画片一般的游戏。

举报 | 13楼 2011-04-06 12:42 回复

柔道晓绫 NPC

说到高达，高达无双咱觉得实在是没什么可玩性。。。画面说不上好，攻击方式也不算多，剧情咱也理解不能（或许是咱动画看的比较少吧。。。）玩的2代，就是在不停的砍如同土豆一般的AI。。。砍着砍着，咱整个人都土豆了。。。

举报 | 15楼 2011-04-06 15:01 回复

发表回复

一直都对这款传说中的游戏基板比较有兴趣，因为相关的资料少之又少。刚好今天搜到一哥们的帖子，于是拿来补充完整之后再发出来与君共享。当年在电软上看见侍魂64的时候感觉真是无比炫目，今日总算是完成了一点心愿，把这份资料补完了。

据说此基板一共出了7款游戏。

Beast Busters: Second Nightmare
1998

野兽梦宴2，类似于死亡之屋的一款主视角射击游戏。

Buriki One
1999

超硬派的3D格闘游戏，没有任何一位女性角色，以追求"现实中的格闘"为目标。即使是《龙虎之拳》主角Ryo Sakazaki的"虎煌拳"是没有飞行道具的掌底打击技，而其招牌招式"霸王翔吼拳"一样也从飞行道具变为打击技。

跟一般的格闘游戏，甚至是跟一般的游戏都不同，《武力One》是"左手按键移动右手摇杆攻击"的怪异键位。知名度、人气都很低，别说是天朝，即使是在日本有《武力One》的机厅也只是极少数。并且因为此作没有移植到家用机上，想要玩到《武力One》是难上加难。

Fatal Fury: Wild Ambition / Garou Densetsu: Wild Ambition
1998

俗称3D饿狼传说，PS有移植作品，而且开场CG素质极高，大家有幸能见到特瑞兄弟小时候的样子。另外特瑞养父被吉斯KO一段剧情也非常给力。

Road Edge / Round Trip RV
1997

这个游戏没玩过。。。

Samurai Shodown 64 / Samurai Spirits: Samurai Tamashii
1997

Samurai Shodown Warriors Rage / Samurai Spirits 2: Asura Zanmaden
1998

3D侍魂，第一版在1997年推出，反响一般；第二版于1998年推出，虽然有所进步，但仍与一线大作（刀魂等等）有很大的差距；第三版便是PS上的《侍魂之苏醒的苍红之刃》了，一样的没有大作为； 值得一提的是"阿斯拉斩魔传"的OVA素质极高！！！

Xtreme Rally / Off Beat Racer
1998

好吧，这个游戏我又不认识了。。。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-10-11 13:49 回复

SNK—Hyper Neogeo 64基板游戏全集

取消只看楼主 收藏 回复

这就是游戏基板真容

举报 | 2楼 2013-10-11 19:17 回复

柔道晓婕 NPC 6

这游戏是三上复出的作品，理所应当的恐怖游戏，整个游戏充斥着生化3.5的味道的说。。。

关于游戏的名字，中文翻译有的翻成心魔，官方翻成恶灵附身，不过我觉得还是叫心魔比较好，因为本身英语原意就是内在的邪物嘛。。。剧情上面也和外在的附身没啥关系，至少我玩到第五章目前还没觉得是附身。

游戏的系统方面，有点杂乱，可以看出是由生化4的模式为基础，结合了不少游戏的热门元素制作出来的一款口味很杂的作品，倒不是说不好，就是觉得有的东西其实没必要在现在这种环境下加进去，加入了之后会让一部分玩家觉得"哎哟，这个设计是抄袭XXXX上面的"

比方说躲藏的方式，柜子里，床底下，在初期游戏中，躲避电锯男的那一段，我还真以为我在玩逃生，即视感太强烈了。

游戏里还有不少生化梗，比如正片开始的时候，司机啃人的那一幕，和生化1是一模一样，角度分镜真心完全吻合，还有各种村民，电锯大叔，捕兽夹，拌雷等。

关于潜伏行动，那种类似最后的幸存者的潜伏模式，但是做的又没有那么精细，只是放低身形，增加了被敌人发现的容错度，外加用来躲避一些陷阱，最后再加上个暗杀的前置技能。本质上没啥用，而且一些按键设计憋手的很，潜行的时候无法攻击，无法开门，无法翻越障碍。作为一个动作游戏，这些东西你让人怎么接受，如果我想暗杀一个在窗户外面的敌人，我得潜伏到窗户边，站起身，翻越窗户，再潜伏，然后靠近暗杀，多累啊，这点我希望在接下来的更新里面能完善一下，还有开门也是，不能蹲着开门。。。

然后就是关于游戏的剧情，说实话没怎么玩懂，总觉得根本没啥剧情，就是去办案，然后被超能力者攻击，城市瘫痪，逃亡，逃亡，逃亡。。。

剧情里面关于怪物的设定也比较奇怪，人类被污染了之后变成了怪物，而且是几乎不死的怪物，即使头部被打爆了也能继续攻击，但奇怪的是在打N枪之后又的的确确会死亡，在游戏的设定里还有火柴的设定，就是类似生化1复刻版里面烧尸体防止复活的设定，但我在游戏里蹲守一个被我打死的怪物10分钟也没见他再站起来过，所以烧尸体完全没必要。。。不过最让我在意的是，一个连头部炸开都还能活着，身上插满了各种铁棍钢丝的怪物，要如何才能杀死。。。暗杀的时候就是对着脑干的位置捅一刀，然后就倒下了，尼玛人家头炸掉了都还能活着好么！你这是什么刀捅一下就死了啊！敢不敢再扯一点啊！

有人可能要说对于一个刺激一下大脑就可以增加弹药携带数量装弹量装弹速度的游戏认真你就输了，好吧，那我再来说说恐怖感吧，恐怖感并没有很强，也许是因为我个人玩恐怖游戏比较多的缘故吧，紧张感倒是有一些，尤其是那种被电锯男追踪，被一大波村名围捕的时候，但是说恐怖，真心不恐怖，应该说是气氛渲染不到位吧，达不到类似零和寂静岭那种心理折磨的地步，整个游戏的恐怖感来基本上来自于两个方面，第一就是强大的敌人，第二就是贫乏的物资。

与其说是强大的敌人，倒不如说是弱逼的主角吧，你见过冲刺跑只能冲5秒的主角么，你见过一刀半血两刀空血三刀死的贫弱体质么，你见过连从二楼跳下来的勇气都没有的主角么。。。好吧，其实主角还是有一点很强的，就是恢复力，堪比鸣人，被吊起来打成SHIT一样，下来之后就没事了，被电锯割伤了小腿，几分钟之后竟然好了，空血之后休息一会，居然能会一小半血。。。
强大的敌人刚才我也说了，各种难打死，但是暗杀只要一刀，关键是潜行系统做的不咋地，超容易被发现，还有一些一击必杀的怪，惹不起啊惹不起

贫乏的物资，怎么说呢，血是不缺，缺各种弹药，其实弹药也不是很缺，只不过有携带上限这种反人类的设计，霰弹枪8发，弩6发，火柴5根，真心不知道怎么说好了，弹药你说携带不了太多我能理解，尼玛你家的火柴一盒就5根啊！于是就经常各种弹药都满了，携带不了了，放在地图上等生锈，然后一场战斗打下来，弹药空了。什么？可以回去拿？我会告诉你这游戏就是你到一个地方之后前一个地方的门就给封住了么，呵呵。

总体来说，除了以上说的一些不科学的地方之外，还是一个很不错的游戏，主机党可以入个正玩玩，PC党劝你们就下个D版乐呵乐呵吧~

分享(0)

举报 | 1楼 2014-10-16 10:54 回复

aixixia true_end 11

难得见到评测啊。虽然没玩这游戏，看看评测的吐槽觉得好搞笑==

举报 | 2楼 2014-10-16 23:06 回复

生化之Gouki 金手指 12

顶楼主。关于这个游戏，我也想说几句。难度不是一般的低。一个骷髅的难度应该算是容易了！还有一个是两个骷髅头的。还有一个是空档，应该是通关一次后开启的新难度吧。就这样，我的一位朋友不得已调了金手指(是360版的，目的只是为了子弹的数量。还有就是改造各项能力数值也调成最大，一次就可以了！游戏途中可以随时在游戏中开启或关闭金手指)。就这样也被坑过。捡到了狙瞄却因为没有火柴了！而从新提取记录，火柴没有捡到，却发现只有步枪子弹，而没有了狙瞄。最后发现这是卡了BUG．只好先关闭作弊，捡到了火柴烧掉卡在电梯门口的尸体才能进入到下一个场景继续剧情和游戏进程或流程。以后，也只能照此办理。而且，由于是偷跑，更没有中文，所以被摆了好几道，比如三道门，需要在进入后在手术台前选择左或右两个选项就被坑了不止一次。最后终于觉悟。侥幸通过。这要搁我早就放弃了！这可不是像《生化危机4》那样迷题简单，纯技术流和背版就能过关的游戏。所以说，三上大神简直是要真心地把恐怖"进行到底"啊！点赞， 就这·········

举报 | 来自Android客户端 3楼 2014-10-17 02:47 收起回复

柔道晓婕: 我记得开关是左左右，至少简单模式是
2014-10-17 07:56 回复

生化之Gouki: 回复 柔道晓婕 :这个我就记得不是很清楚了！
2014-10-17 18:14 回复

我也说一句

生化之Gouki 金手指 12

关键是这个游戏有生四的影子，怪物的恶心程度和形象参考了《寂静岭》。而一些操作方式又有一些《最后生还者》的模式，比如升级体力上限和增强武器系统。虽然，目前已知的武器还有限，眼下就是手枪（一把左轮）、霰弹枪（或是猎枪）、弩、狙瞄（步枪）、电击枪等·········。这个游戏绝对算得上是白金奖杯或是全成就神作，只不过获得过程会很"痛苦"（笑）！！！再次为楼主顶贴，为这个游戏点上32个赞。虽然，我无法玩儿这个游戏，也许是暂时的。但我就是来捧场的，说我捧臭脚我也乐意。

下面发几张前几天，大概是第5章的屏摄，朋友玩儿的时候我拍的，手机渣画质，勿喷！！！！谢谢楼下的合作。

举报 | 来自Android客户端 4楼 2014-10-17 03:01 收起回复

生化之Gouki: 楼里只提到了热兵器，而冷兵器都是有耐久度的，比如我只看到了一把消防斧。其他的没注意到。盖因没有看到全部公关流程。请楼下轻喷！
2014-10-17 03:03 回复

我也说一句

柔道晓婕 NPC 6

好吧，补充一些，我快玩通关了

首先楼上提到的冷兵器耐久，目前我玩到现在，常用的冷兵器就是酒瓶和斧头以及苦痛之弩

酒瓶就是类似TLOU里面那种用来吸引敌人注意力的道具，外加可以糊脸（教练我想用板砖）
斧头是神器啊神器，所有小怪一击必杀，但是很遗憾，这斧头是MADE IN CHINA，是一次性道具，砍一斧头就木有了，质量真心脆啊。

然后痛苦之弩是一把类似于生化里面的榴弹发射器的兵器，可以通过拆解游戏中的各种陷阱来获取零件，或者是在游戏中直接捡到（零件的那个形象和TLOU里面的工具组一样。。。）然后可以在V键菜单里面组合成需要的弹药，有鱼叉箭，闪光箭，爆裂箭，速冻箭，麻痹箭，最好用的我觉得就是速冻，满级之后，范围大，小怪冻一下必死，而且能冻住BOSS，在资源丰富的情况下，给BOSS来一根速冻，然后从BOSS脚下到自己身边射一排爆裂箭，然后小手枪点一点，看着BOSS一步一炸，最后倒在自己脚下的感觉，就好像健次郎对对手说"你已经死了"一样风骚。

最后再来补充一点剧情方面的，玩到很后面之后终于大概明白了剧情

友情提示：以 下 内 容 涉 及 剧 透 ，请想感受剧情的人注意回避
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁
字数补丁

这么多应该够了，虽然现在我还没有真正通关，但是故事大概讲述的是什么我已经有头绪了怎么说呢，和逃生类似，从发现的古代木乃伊身上获得了线索，然后拿人体做实验，想要做出一个类似于御坂网络（由一个主意识控制多个躯体，并且每个躯体有自己独立的简单思考模式）的成果，结果实验体暴走，杀了实验人员，主角经历的一切其实不是在显示世界，而是在实验体的脑内空间，这也就能解释的通为什么游戏中的建筑是中世纪但是却有电梯汽油桶这样现代化的东西了。

那么怪物的设定也就。。。还是解释不通啊教练，不管是不是在现实空间，想让怪物死亡总得有个判定界限吧，比如正常人死亡的判定就是脑死亡，失血性休克死亡，器官衰竭死亡，窒息，高温，低温，等。。。那么针对这些，我们就可以拟定要杀死一个人的方法。那么我们来看看这游戏里的怪物设定吧。

首先，我已开始就说了头被轰掉一大半都没事，也就是说头部不是弱点（其实在游戏中是弱点），而身体上经常会有弩箭什么的贯穿全身，也没事，那么也就是说器官的破损不会让他们死亡，打死他们的时候也没见到流血，也就是说有没有血液他们都能活，在这种情况下，请告诉我，为什么我打他们几枪他们就死了，这种BUG级的生命力在其他游戏中都可以当BOSS了好么！算了，还是不吐槽怪物设定了。。。

今天晚上应该就能通关，到时候再来补充一些吧，大家看着乐呵就行了

生化之Gouki 金手指 12

下面的画面就是中文版的了！只不过没赶上对白字幕。

生化之Gouki 金手指 12

更正一下，楼上我发的屏摄图是第12章。因为，刚刚完结。进入记录画面了！

生化之Gouki 金手指 12

路过顶顶。

真心找你我的爱 true_end 11

说的不错我也想说了！这个游戏就是一些大作的集合！我不说你们也知道吧

FCN64爱好者 true_end 11

烂尾了，请问PS4版有没有秘技什么的？

银色的魂 level_up 2

依稀记得当年鏖战中考的时候 一边假装写作业一边看叶子的闯家

一篇游戏攻略可以让我看很长时间 虽然根本玩不上它

提到当年PS2房的火影对战 也许也勾起了你的回忆

买了不知多少年的电软，如今已经看不到几本了，从来都没有珍藏的想法，每期都会很认真的看，看完就会扔在一边，过段时间，再拿出来重新看一遍，经常都会有新的惊喜，就像看新书一样，时间久了，就很乱，妈妈问我旧书还要吗 我的回答从来就是："要" 但其实呢，她把书扔掉了也无所谓，因为我马上就会买到新的电软。

我不是一个喜欢伤感的人 翻看看老杂志回忆过去 长叹一口气 顺便流下几滴晶莹的泪花 这种剧本 在我看来 简直不如 喜羊羊与灰太狼带给我片刻的快乐有意义

电软在我人生中的意义 浓墨重彩 轻描淡写 我不知该用哪个词来形容它
就像你每天都要吃大米 但是大米在你人生中有意义吗

在将来的某一天 当有人提起电软的时候

我会回答他：嗯 看过 还不错。"

分享(0)

举报 | 1楼 2013-11-16 01:03 回复

糖分最高！才不是死鱼眼咧！大西同学去走廊上罚站啦！ 坂田银时 "银魂"

弥卿的苍真 true_end 11

消灭零回复

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-11-16 15:08 收起回复

部长太多: 👌 2013-11-16 20:43 回复

我也说一句

华润搜歉富帅 2P 5

我的杂志后来也找不到了。

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-11-16 19:02 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到：
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

曾经叱咤风云的老拳王终敌不过岁月与伤病，在跌跌撞撞地完成了自己第319场比赛后，突然被告知，这是他人生中最后一场比赛。

打拳在这个国度属于“灰色运动”，却丝毫不影响拳迷对它的喜爱。近二十年前，当时的老拳王年轻气盛，意气风发，尽管饱受质疑，却也不愿充当一只染白的乌鸦。是他向人们真正展现了这一运动的魅力所在，为之正名是他的理想，他也用自己的热情感染了很多年轻人，令他们追随至今。

现如今，像所有那些失去了商业价值的拳手一样，他无法拥有一场体面的告别会，人们只能通过坊间传闻了解他的黯然离去。

时间过得很快，不知不觉老拳王引退已一年有余。一个晴朗的午后，他在街头偶遇昔日最重要的对手，他们交手超过十年，彼此非常了解。此时的空气中不再有往日的剑拔弩张，却多了几分惺惺相惜。

“最近怎么样，还不错吧？我走了以后你应该没什么对手了。”老拳王先开口。

“唉，现在不比前几年，环境变了，什么都难。不过还没到泄气的时候，毕竟还有那么多支持者撑着，不能就这么认输。”

“那就好！希望你能比我走得更好更远。”老拳王回想起一年前自己精心准备却无缘参加的第320场比赛，颇有些无奈。

“说实话，我刚出道时一直以你为超越的目标，你是值得尊敬的前辈，也是最好的对手。一年前听说你离开的时候，我就曾想过做些什么。这样吧，过几天就是我第320场比赛，这个数字对你我来说都有着特殊的意义。你来给我当嘉宾，顺便和大伙叙叙旧，道个别，也算了了件心事。”

“这……不太好吧！我知道你是好意，但别人未必会这么想。毕竟我们曾经是对手，我过去的支持者不一定会领情，你现在的粉丝也不一定能理解。”

“不用担心，干我们这行，这么多年来所承受的误解还少吗？能问心无愧就好，懂的人自然就懂了。”

“那好吧，到时多叫上几个老朋友，一起喝一杯，祭奠一下我们一去不返的青春。”

“不是祭奠，只为纪念！”

两人颇有默契地伸出右拳，互碰了一下。十年恩怨，一笑释然……

破多多

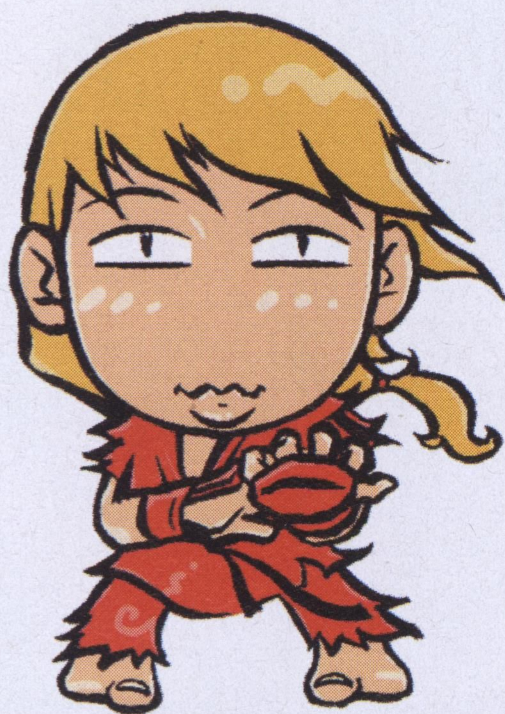
电软纪念特辑

与青春有关的日子

■统筹：胜负师＆一刀　■美编：一刀

小沛编辑生涯中的九个片段

文：乔沛



□小沛在《电软》后期使用的小编形象。

各位UCG的读者，大家好！感谢您长久以来对UCG的支持，如果您曾经还是《电软》的读者，那么我还要多一份感谢。感谢您支持中国的游戏杂志！

我叫乔沛，曾用笔名小沛，是比较靠前的那批80后。从1988年开始接触游戏，游龄25年。2003年底进入《电软》，从见习记者一路做到主编，历时8年。2012年6月进入索尼电脑娱乐公司北京代表处工作，如今仍奋斗在游戏行业的第一线。

UCG的主编胜负师与我在工作上多有交集，想当初他神乎其技的游戏水平让我望而兴叹，别看我们当初分属两家杂志，但UCG光盘里的那些高手视频是我的最爱，于是在很久之前就知道了"胜负师"这个名字。后来我俩也曾多次见面，如今更是成为了密切的朋友和工作伙伴。这次胜哥相邀写这篇回顾文章，我当然义不容辞。不过可回忆的东西非常多，也非常杂乱，经过一番思想斗争，拣出九个片段与大家分享。

回顾1 散伙那天

2012年，大概刚刚2月份，春节过后上班没几天。新一期杂志刚刚着手准备，大家都在慵懒地翻看着网页。

上午，经理把我叫到了办公室。

"乔沛，坏消息来了，还有个对你来说算是好消息。"经理用着电影里老套的开场，表情十分尴尬，"老总最后还是决定要停掉《电软》，因为亏损越来越严重，也找不到新的利润增长点……"

"我理解，所谓的好消息呢？"对于老板的决定，年前我就做好了心理准备，所以这个消息算不得晴天霹雳，反而我对那个"好消息"比较感兴趣。

"上头打算把《电软》的刊号收回，由他们继续出。老板推荐你过去接着当主编，薪水待遇不变。"

"只有我自己过去？其他人呢？"

"只能你一个人，其他编辑人选肯定是电子学会内部指派。"

"哦，知道了。这样的话我就不想去了。马上该吃午饭了，我下午再告诉他们，让他们再开心地吃顿饭。下午再说离职手续的事。"

我走出经理室，调整状态，然后满脸笑容地推开编辑部的门，大声喊道："菜汁、赤银、宇多田，吃饭去吧！我都饿了，咱们楼下超市买，还是去哪儿吃？"

我忘了那天是怎么吃的午饭，真的忘了，甚至忘了那天到底吃没吃。之后我跟大家摊了牌，各自收拾东西，领了补偿金后各回各家。临别前我一片混乱，这是继中学、大学毕业后，朋友间最难过的一次分别。

2013年1月27日，我们在《电软》的办公楼下重聚。时隔一年，却仿佛昨天。刹那间，我似乎真的忘了我们已经分开，忘了我们已经各自找到了新的方向。

回顾2 新人入职

2003年11月，大四上学期过半，同学们已经开始为毕业做打算了，制作简历、参加招聘会等等，各自谋划着未来。而我当初只想顺利就业，并没有明确的目标，甚至由于性格内向，还想找个卖保险的工作来锻炼自己的沟通能力。

简历我也做了一堆，除了参加校内的一次招聘活动外，在校外我只参加了一场招聘会。投简历的过程就像路边发小广告的民工，坐在台子里面的招聘人员有时连眼皮都懒得抬，除非你把简历直接扔到他的脸上。我很不喜欢这种"兜售"自己的感觉，似乎刚毕业的大学生就该向别人乞食一般。

后来我还参加了公务员考试，两门都在70分以上，结果连个面试的机会都没给我。大概是我报考的部门太热门了，这条走仕途的大门也没向我打开。

偶然一次翻看《电软》时，发现里面刊登了一则招聘启事，于是我找了张纸，随便写了些应聘的话，本没有当真的，没想到却得到了面试机会。和很多人相比，我的求职经历不算坎坷，记得当初同一天去应聘的还有一个人，我也不清楚一共有多少人应聘这个职位，反正我胜出了，相隔一星期后"北斗"也入职了。给我面试的是Perfect和大象，他们明显也没什么经验，随便问了点儿问题然后就当场让我写了篇短文而已。

2003年12月，我成为了《电软》的见习记者，并以此身分在试用期期间参与了在北京举办的第一届China Joy，此后便开始了我8年的编辑生涯。

回顾3 初次外派

2004年的7月份，我和大象应育碧的邀请，到上海参与采访活动。其间有些难忘的经历，包括一些糗事。

那是我第一次坐飞机，也是第一次去上海。到飞机场后完全像个没头的苍蝇，全靠大象一路带领才顺利坐在了候机大厅里。当时也不知道怎么回事，身上刚刚好有9块钱的硬币，于是打算去买两瓶饮料，谁知就算最便宜的听装可乐也要5元一听，心想总不能就买一听吧，当时我不知道自动贩卖机里的饮料会便宜一些，所以就硬是把这一把硬币带到了上海。那时候穷啊，标准月光，花9块钱买饮料已经需要很大勇气了，仅仅多了一块钱而已，我也舍不得。

候机的时候玩GBA SP来打发时间，有一个外国小朋友在我身后聚精会神地看，还不时用英语和我交流。想想当时的小孩子们多天真可爱啊，现在我在车上玩PSV都没人看我一眼，大家的手里都有各式各样的电子设备。似乎说了很多没什么意思的回忆，好吧，这是我第一次接到外派任务，所以一切对于我来说都比较难忘。包括后



□小沛刚加入《电软》不久，编辑部集体度假时留下来的珍贵合影。

※本特辑各嘉宾文章仅代表其个人观点。

来在飞机上拍云彩的照片，还有纠结于是否再问空姐要一份飞机餐等等。

记得到了育碧之后，中午在某自助餐厅吃饭，我简直就是个饭桶！现在想想还是非常没出息的。我和大象与当时上海育碧的老板在一桌，只见他们的盘子里非常整洁，而我的盘子里则堆得像座小山。吃完了上面一层配菜，下面露出了炒饭等主食，吃完了这些又露出了底下的牛排。整盘吃完之后又去拿甜点，最后又是水果……当时年轻啊，饭量巨大，把这个法国老板都看傻了。席间的交谈更欢乐，幸亏有个翻译在，我和大象可能都有点紧张，什么英语单词都忘了，往往都是翻译说完之后，我们才恍然大悟。唉，给中国的应试教育丢脸了。

回顾4 迎来送往

有道是：铁打的营盘，流水的兵。从我进入《电软》算起，迎来送往几乎是家常便饭，陆续离开的都有几十人了，这种状况当然不仅仅是发生在《电软》身上，就杂志这个行业来说，似乎都有这个特性：人员流动性大。

刚进《电软》的时候，我总觉得气氛有点怪，渐渐也感到了"两股势力"的碰撞。也就 2004 年春节后，果然编辑部就发生了比较大规模的人员变动，当初的天师、莱茵总帅、Mascar 一同离职，而我、北斗、无无算是顶了这三人的缺。

其后《电软》规模不断扩大，各类编辑最多的时候有近二十人。人多了，离职的也多了，慢慢就麻木了，反而觉得各种离职的理由十分有趣。

记得当初有个"龙马"，和"荇菜"一起入职的，干了没多久后喜得贵子，跟我们开玩笑说"回家玩儿子去喽"就离职了。

还有很多，我居然都记不得名字了。反正原因各种各样：有做近视眼手术后直接放大假的，有跳槽到别的单位工作之后才神秘消失的，有搬家到郊区后说交通不便的，还有女友嫌他工作没前途而离开的。最离谱的是有个视频编辑玩跳伞把腿摔断了就干脆不来了。

说实话，游戏编辑这行业的确辛苦，有几个能坚持到底的呢？在这里向中国所有的游戏编辑们致敬了！

回顾5 由盛转衰

《电软》于 1994 年创刊，那时候用我们老板的话说就是：印字就赚钱！饥饿营销似乎是现在的新名词，但上世纪 90 年代就被我们老板玩烂了。书商问我们老板进 30 万本杂志，不好意思，只有 20 万本伺候，于是乎书商们每期都要提前去抢，《电软》再慢慢加印，销量一路攀升，那时候只有脱销，绝无积压。编辑的待遇自然也不必说，就连现在的主编级别都赶不上过去的小编。我是没赶上，据说小编们年终的奖金就有几万，还有机会去香港旅游！

等到我入职那会儿，应该正是《电软》由盛转衰的阶段。

举个例子吧。第一年有 14 个月工资，一次公费旅游。第二年有 13 个月工资，一次京郊度假村 2 日休假。第三年 12 个月工资加年底奖金，一次度假村休假。第四年 12 个月工资，然后去公园玩。后来，连公园都不去了……



■2012年在TGS会场的留影，此时的小沛已成为SCE的工作人员。

以上这些是我作为编辑时最明显的感受，其实谈不上抱怨，行业整体如此，能保证工资按时发放就该知足了。后来我们经历了《电玩新势力》的倒闭、《掌机迷》的解散、《TOYS》的集体离职、《动感新势力》改旗易帜，最后仅存《电软》和《SO COOL》，到现在只剩下《SO COOL》了。到目前，"次世代传媒联盟"的名字还没改，不过这个"联盟"二字还真是令人唏嘘。

回顾6 高手如云

作为游戏编辑，喜欢游戏那是必须的，而且起码要擅长某些游戏。纵观《电软》这些年来的编辑当中，起码在格斗、动作、战棋、赛车方面都有过绝顶高手。

先说格斗吧。"大怪"是毫无疑问的编辑部第一格斗高手，他来编辑部之前就在北京小有名气，江湖人称"Big Monster"，到编辑部后笔名索性就来了个英译汉。这位老兄擅长的格斗游戏很多，最拿手的是《VR 战士》，其余像《街霸》、《Capcom VS SNK》、《KOF》、《铁拳》等等，他都能玩出些名堂，据说曾有"全职全能的格斗之神"的美誉。好吧，听起来似乎有些夸大，但他的格斗水平的确是一般玩家遥不可及的。记得有一次和我玩《街霸 3.3》，他突然接了个电话，然后用一只手把我给赢了。声明，我绝不是菜鸟，只不过他实在厉害。

然后是动作类高手"荇菜"。"荇菜"是位性格温和的湖南老兄，但动作游戏技术堪称一绝。无论什么动作游戏，一上手必然先选最高难度。什么《鬼武者 2》的一闪模式、《鬼泣》的 DMD 难度等等，这家伙简直如履平地。不过他也有个致命的缺陷，那就是太执着。有时候做攻略需要尽快通关，可他非选最高难度，然后有些地方就会费一些时间，于是乎他经常成为主编催稿的对象。不过这样倒是也有一个好处，那就是攻略的可参考性更强。

战棋类应该不能说是高手，或许说热爱更为恰当。此人就是"北斗"。举例来说，我玩《机战》系列"后来老用金手指，改得数值都非常高。可人家这位老弟不然，纯靠一遍一遍地通关继承，然后旁人一看也跟用了金手指似的。估计玩过这系列的玩家最能了解，单靠自己把里面所有的数值都练满需要几周目！反正我印象中，他玩《机战》系列"一般都七八周目以上。

说到执着的，还有一位，那就是"七曜"，他的特点是"无双饭"。所有《无双》系列"都入手正版而且都是"珍宝盒"、"限量珍藏版"之类的，花费之大令人咋舌。玩得当然也投入，每作都要几百小时，不打完美誓不罢休。

玩赛车的嘛，"布塔"这个编辑不知道大家有没有印象，他的强项是《GT 赛车》，因为这个系列我不擅长所以当初他那些神乎其技的成就也没记清，反正是个高手。

至于我本人，杂家一个。格斗、赛车、动作、角色扮演、战棋、音乐、益智等等，没有我不玩的。水平方面都是中等偏上，也就是说赛车比"大怪"强、格斗比"北斗"强、益智比"荇菜"强，讲究的是综合实力。

回顾7 楼下饭馆

这些年来，《电软》楼下曾经存在有很多特色饭馆，虽然现在已经所剩无几，但当初可是我们赖以生存的地方。

新疆：在我们大楼的北边有个新疆餐馆，我们就简称新疆。那里的东西很地道，老板和伙计、厨子都是新疆人，那里的串儿非常好吃，还有一个可以免费续汤的土豆牛肉锅。每次我们点土豆牛肉锅的时候，大家都先不吃里面的菜，等把汤喝完之后让他们续。而我有一次吃蛋炒饭时让他们的厨子在出锅后加入番茄酱，没想到这个改良居然最后真的上了他们的菜谱。这里还有我们津津乐道的"大腰子盖饭"，也就是点两串烤大腰子，然后放在炒饭上吃。当初我们可是非常好这口的啊！

刀削：在"新疆"的西边，一家山西人开的面馆，也是至今惟一还在的馆子。这家店火得不得了，中午 11 点到 13 点之间很难找到位置，主要是有大批的出租车司机都在那里吃午饭。那里的东西非常好吃，我也就是在那里才真正认识

了刀削面，并奉为我最喜欢的面食，至今不变。这个店也有个趣事，在它之前开店的是一个半路出家的饭店老板，一点儿经验都没有，也不知道给桌子编号，更没有所谓的菜单，结果我们第一次去那里点了些饺子，结果一盘接一盘地上，远远超出了我们点的数量。老板还特慷慨，知道是自己的失误，也没多要钱。过不多久，这家店就黄了。

仇视一切：这说的不是店名，而是一家陕西油泼面馆的老板。这家店就开在一个小区的门口，总共也就20平米的地方，环境比较脏乱，但东西好吃并且便宜。就是老板的脾气不好，经常看到他和顾客争吵，但生意却丝毫不受影响。久而久之，有的编辑就开玩笑说他"仇视一切"，但我们对他的印象还是非常好的，起码至今我还怀念那碗油泼扯面的味道。

风水不好：就在我们楼下的南边。这里非常奇怪，无论什么店，都熬不过半年，于是我们老有常换常新的感觉，但也总结出这里恐怕风水不好！

回顾8 关于叶子

这个话题如果我不谈一下的话，恐怕很多《电软》的老读者要失望了，而我也是考虑再三，因为没有跟当事人商量一下，不过总觉得说明了也没什么不好。

后来大家口中的"叶子"，其真实的笔名是"唯夜"，标准的文艺范儿。很多人纠结于其性别问题，我觉得那真没必要。

我记得很多杂志都有类似"知心大姐"的读编栏目，那里面的大姐就未必是女的。唯夜也是，纯爷们儿一个。我和他邻座，关系还可以，我觉得他的工作态度比较认真，之所以后来慢慢被误解为女的，主要是因为他的文风比较婉约，外加上画师那雌雄莫辩的画风。

既然大家对于"叶子姐"有了认同感，那唯夜当然没必要再强调自己的爷们儿身分，反而让这个成为话题，让栏目更有吸引力。

不过最郁闷的是，每当有新编辑入职，在大家做自我介绍时，明显看到新编辑对他有惊讶的反应……可怜的叶子。

回顾9 关于龙哥

这个龙哥绝对是《电软》最具代表性的人物，包括连《电软》十周年的吉祥物形象我们也选择了龙作为代表。

龙哥的初代真身是邱兆龙，元老人物。后来多次转手，我知道的肯定不全，反正当过龙哥的编辑大概有：S.P.、天师、小沛、北斗、肥皂、蔬菜汁，其他还有些编辑也临时当过，不过没有以上说的这些人时间长。

龙哥给大家的印象就是"无所不知"，在上世纪90年代的时候，我不知道龙哥们到底是怎么回答问题的，那时候恐怕更多靠"真才实学"，而后来则依靠网络搜索。于是渐渐地这个金牌栏目败给了日益发达的网络，有谁还会舍近求远去杂志询问问题呢？

杂感 致立志为游戏事业奋斗的人

我在中国的游戏圈子里混了9年多，谈不上老资格，却也有不少感触。中国经济在世界上所占有的地位越来越重要，但中国的游戏业却贫弱得无法想像。

网游、手游、页游大行其道我并不反感，但看看国产游戏的质量，实在惨不忍睹，充斥着大量无耻的抄袭和毫无新意的重复。这里我不想讨论造成这种现状的原因，这不是我想说的重点。我只想让立志为游戏业奋斗的人知道，如果你真的喜欢游戏、热爱游戏、希望能做出不让中国人丢脸的游戏，那么请慎重选择自己的路。我希望看到的是未来中国能出现更多的"陈星汉"，不至于再让我们只能仰望国外的制作人。这种感触的起因很简单，我和SCE的日本同事交谈中，也曾提过在国内设立游戏研发点，让中国人制作中国人喜欢的游戏，只可惜国内的研发水平给我当头泼了一盆冷水。



对于游戏编辑，我也有不少想说的。媒体的力量是巨大的，中国电视游戏的群体需要大家精心维护和引导，媒体不仅仅负责娱乐大家，同时也有一定的社会责任。简单来说就是，正确引导中国玩家的游戏习惯，宣传游戏的正面力量，尊重版权，让游戏成为健康的娱乐方式。我觉得游戏编辑要有这种自觉，而不是一味埋头于游戏的钻研。包括SCE现在也经常和国内媒体打交道，但由于一些不规范的行为，也导致了合作开展速度较慢，包括国外厂商对于中国媒体的不信任等。作为一个老编辑，不免痛心。

不知不觉也说了不少了，作为一个回顾和一个新的开始。我祝愿中国游戏业健康，祝愿中国游戏媒体长寿，祝愿中国电视游戏玩家能够与世界其他国家一样平等，阿弥陀佛！

回忆我的《电软》时代

文：蔬菜汁

没问题，我也可以利用这机会好好想想这段事儿。
——贾宏声《昨天》



□蔬菜汁的小编形象走的是"怪蜀黍"路线。

3月5号，我接到了老搭档汤米的留言，问我想不想写一段关于《电软》的回忆，我想了想，用演员贾宏声在《昨天》里的这段台词回答，最为合适不过了。

《电软》这杂志，我小时候也不是经常买，现在想起来，买的最多的倒是《兵器知识》、《舰船知识》、《航空知识》、《幽默大师》这些，来《电软》之前，印象最深的是一篇名为《白米饭》的短篇小说，讲的是日本战国大名宇喜多秀家的故事。

可能我比喻得不太恰当，1990年代那时候的《电软》，给我的感觉就跟现在的百度贴吧、新浪微博、天涯论坛似的，能相对自由、平等地交流和沟通，这点比较有意思也很吸引我，所以我一直都对"闯关族的家"这个读编交流栏目有好感。

后来有机会，我问了问那时候的老编辑SP大哥，他说那时候的"闯家"都是编辑们轮流坐台，没有专制和一言堂，批评也会登出来。读者批评你，其实还是因为喜欢你这个杂志，我要是不待见你，就不会花钱寄信给你是吧？

我自己琢磨也是这个道理。那时候的《电软》，"闯家"这栏目你可以反复看，很有意思也很有营养，当然，现在其实也是。

麦加朝觐

承包日本大使馆工程的竹中工务店和《电软》同时向我伸出了橄榄枝，给我打电话的是当时《电软》的主编风林。短暂犹豫后我选择了《电软》，这是我以“结婚为前提交往”那样的觉悟决定干一辈子的第一份工作。这年，我27岁。



我是那种“喜欢耍小聪明+爱显摆+追逐虚名又非常自卑”的人，高考落榜以后我觉得我完了，落榜之后，就是各种打短工，比如KFC、711、发传单、商场导购、超市理货、书店卖书什么的。我自以为是那种怀才不遇的人，所以就各种怨天尤人。

当然，不管是落榜还是待业，都没耽误玩游戏，幸亏那阵儿网游还没崛起，我接触的都是日本游戏，顺便学了日语，要是迷上网游估计就废了。

在家里宅了几年，夜大毕业，准备正式就职。投了日企中介JAC，面谈之后等消息，左右无事就给《电软》写了一封自荐信，大意就是：你看，哥们儿小学就玩游戏，从FC玩到PS，也会日语，你就缺我这样儿的人，你要不用我，你就是亏大发了！写了以后也没当回事儿。

后来承包日本大使馆工程的竹中工务店和《电软》同时向我伸出了橄榄枝，给我打电话的是当时《电软》的主编风林。短暂犹豫后我选择了《电软》，这是我以“结婚为前提交往”那样的觉悟决定干一辈子的第一份工作。这年，我27岁。

到编辑部报道的时候天气还很冷，因为性格内向不善言谈，我还特别带了一个朋友陪我去，给我壮胆儿。和风林简单聊了聊，然后上机笔试日译汉。后来我才知道，我是作为翻译被招进来的。又过了几天，风林打电话说，你来上班吧，我就来《电软》了，实习三个月。

熏风是董事长，总经理是特工黄。那时的编辑部里有风林、PF、宇部、荇菜、猴子、大魔王雪飞、唯夜、蓍子、岚枫、翔武、暗凌，后来又有菜团、零羽、一狼、八房、桔梗等编辑加入。《电软》和《掌机迷》的文编混在一个大屋子里，美编在另外一个屋子。

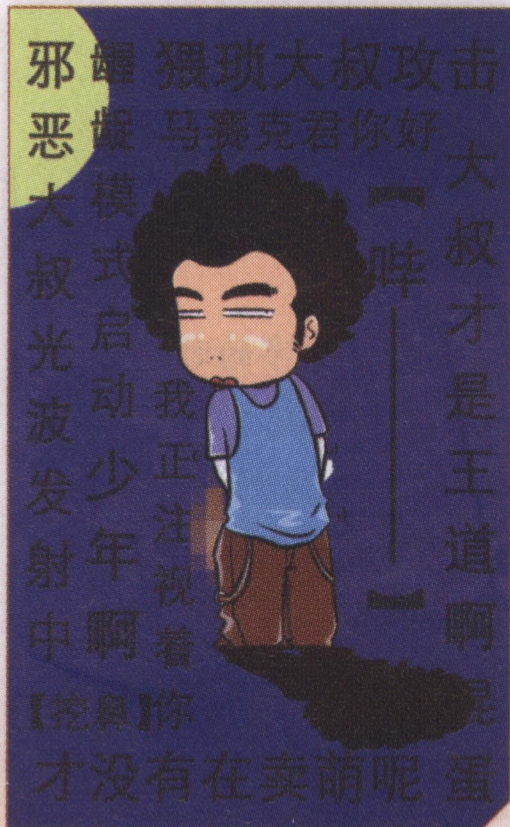
第一次进电软 2007.3~2008.11

有一天，风林突然叫我，吓了我一跳，原来是让我起个笔名，以后就是正式编辑了，这就转正了。因为对小时候的一个广告印象深刻，就叫了蔬菜汁，没想到一用就是好几年。

实习期间主要是翻译一些制作人的访谈、游戏介绍、日本的游戏刊物。内容比较枯燥，而且量也比较大。当时全靠自觉，也没人检查我的翻译准确不准确。有时候明天交稿子，今天得干掉一两万字的翻译量。熬夜熬到最后，实在不行了，基本就是这样：先看一遍原文，然后自己琢磨琢磨上下文大意，然后就开始编。当然，这只是极少数的情况。

在翻译的时候也学到了很多，比如和荇菜合作《丧尸围城》的时候，编剧对每个角色的性格设定都很用心，看得很有意思。

当时的编辑部，感觉就像游戏爱好者的俱乐部。这个时候的编辑们，校对稿子还是会校对两次以上，而且对加班啊什么的基本都不会有异议，气氛还是很不错的。不断有编辑辞职、也有新编辑加入，因为其实大家都只是喜欢玩游戏，玩心挺重的。





每周开始制作新一期杂志前，都会开会分配任务，大部分是风林指派。

风林嗓门儿特大，喜欢凶人，不过大多时候都笑呵呵的。有攻略任务的编辑可以回家玩几天然后回来交稿子，至少我看阿邹经常这么干。这儿和一般的公司不一样，各种奇葩。上帝对你关上一扇门就会为你打开一扇窗，这话一点都不错，脑子正常的编辑不多。《掌机迷》的八房喜欢拿一个画着“。。。”的牌子，来表达自己的想法，至少他是这么说的，当他有不同意见的时候就会拿起这个牌子；宇部的吉他弹得特别好，也去过日本，以前是《大软》的，但是从来不说日语；蓍子的桌子永远是很整洁、很干净。

总的来说，主编风林在环境、自身优势、对手优势、商业模式等方面想的还是挺多的，大家对他还是比较信赖的，甚至有点依赖。

有一天，风林突然叫我，吓了我一跳，原来是让我起个笔名，以后就是正式编辑了，这就转正了。因为对小时候的一个广告印象深刻，就叫了蔬菜汁，没想到一用就是好几年。当然，实习的时候也会顶着龙马的马甲写一些无关痛痒的东西。

《电软》的新人培训做得并不好，企业文化的介绍、文章技巧的传承等基本没有，也没有老编辑带你，全凭你一张嘴去问，所以我这样内向的就成长很慢，经常自己钻牛角尖儿。一开始做编辑的时候，我就特别喜欢炫耀、标题党甚至还打打擦边球，有时候执行主编PF就会来纠正我的错别字和行文方面的问题，雪飞也帮我讲过一些该注意的东西。

这个时期，网络已经很发达了，《电软》的资讯、攻略什么的已经慢慢失去了市场。虽然是半月刊，但是这时销量应该已经掉了一大半，并且感觉还在继续下滑，非常不妙。

2008年10月，大裁员，包括雪飞、宇部在内的很多大龄编辑都被裁掉了。我也包括在内，之前从来没想过，所以那一刻之后，我脑袋蒙了好长时间。

临走时，风林说了一句话：“以后有机会还招你回来！”

第二次进电软 2009.7~2010.1

因为有了之前的大裁员，所以大家都有了危机感，几个人经常凑在一起讨论杂志的方向啊、个人的前途啊什么的。这时候，《掌机迷》已经快不行了，我就感觉，《电软》到这天也是迟早的事。

之后我找了个工作就一直干着。然后，忽然有一天，零羽说他回《电软》了。听到这消息的时候，我当时眼睛就亮了。果然，风林又打电话给我了，“你回来吧！”于是我就又回来了。

都说开弓没有回头箭，但是我觉得我挺喜欢那里的，所以没顾忌什么就又回去了。

这次回去以后，感觉和以前没什么区别，还是做那些东西，不过，增刊做得多了。漫画、动画各种翻译。这时候大家都没什么创作性的东西，但其实读者还是挺待见这类作品的。《电软》的光盘——“踩火象”主持策划的《电击收藏》里面好多原创节目（比如“日文地狱”）直到现在都让人津津乐道，但后来不知道是没人做了还是怎么的，光盘部门就剩下俩人了，做光盘录制东西很紧张，也没人提这事儿了。

值得一提的是，上次大裁员前，招了一个女编辑“弥可”，曾经和小沛搭档主持电击的真人栏目，但是效果也并不好。







□"小沛时代"的部分小编形象，从左到右依次为赤银、美编莫邪以及肥皂。

我、零羽、荇菜搬到了包括咕噜和大粽子在内的视频部门十几平米左右的小房间里，这段时间特别愉快。因为我跟合得来的人就聊得特别开心，虽然荇菜是名义上的部门头头，但基本是"放养"。

因为有了之前的大裁员，所以大家都有了危机感，几个人经常凑在一起讨论杂志的方向啊、个人的前途啊什么的。这时候，《掌机迷》已经快不行了，我就感觉，《电软》到这天也是迟早的事，因为各个方面基本都已经没有什么大动作了，大家做东西的心气也不那么高了。

马上就要发年终奖的时候，我向风林提出辞职，他说你可以再等等，拿完年终奖再走多好？我拒绝了，因为这时候有一个很难得的机会摆在我的面前——一个可以实现自己想法的机会——以前的同事给我介绍了一个能策划杂志的工作。《掌机迷》停刊之后，马上就出现了好几个掌机刊物抢占了市场。本来我也是要抢这个市场的，但是后来，我觉得要想更好地显示创造性和体现差异性，动漫杂志更有市场一些，就没有跟风，但这些算是题外话，这里就不多说了。

随着《掌机迷》的完结，相信风林、PF、阿邹这些前辈也已经对投资方彻底失望，毕竟这时特工黄也走了，熏风也不大管这边了。

2010年春的某天，风林、PF等主力编辑终于告别《电软》转战别处，后来他们制作的动漫杂志据说成绩还不错。

不过，那时，《电软》还没有停。

第三次进电软 2010.9~2012.2

小沛四处拉老编辑，他给我打电话说："你回来吧，赶紧！"正好我那儿也不太靠谱，我就又回来了。这已经是我第三次进《电软》了！当然，别人怎么想的我不知道，但是我的目标更明确了，就是要和以前不一样。

风林团队撤走的时候，还有一些人留了下来，有当时《电击》的负责人小沛、视频制作大粽子、还有文编赤银。小沛就成了风林之后的下任主编、也是最后一任。

招新工作完成之后，不管是文编还是美编，都在杂志上投入了很多热情。此时的《电软》，更像是一个正在创业的公司，但是，没有风投也没有产品分析那一套比较系统的成体系的支持，编辑部和业务部门、发行部门，甚至是指导大方向的最高层都已经脱节了。

本来腿就短，胳膊又给砍了一节儿，脑袋上还顶着一大锅，你说怎么破？怎么竞争？说得不好听点儿，已经是苟延残喘了。

小沛四处拉老编辑，他给我打电话说："你回来吧，赶紧！"正好我那儿也不太靠谱，我就又回来了。这已经是我第三次进《电软》了！当然，别人怎么想的我不知道，但是我的目标更明确了，就是要和以前不一样。

新编辑里，不管是文编还是美编，都有几个很靠谱儿的，十个人左右的小团队还算是不错吧！

杂志经过了改版以后变得更薄了，竞争的话就得有自己的优势对吧？但是诸多原因，拿得出手的东西并不多。这个时期，我本人已经不怎么玩家用机和掌机游戏了，这个时期我主要负责的栏目是"闯关族的家"和"电软原创漫画"。

此时的《电软》，销量可能又砍了一半，或许更低。购买群大部分都是高中生、初中生，当然，也包括一部分形成了购买习惯的老读者。考虑到主力读者年龄层较低，所以在杂志里多使用一些动漫形象、甚至加一些动漫栏目应该比较好。对年轻读者来说，总体上"短文＋图片"这样的效果更好，最直接的方法就是找读者多画插画，插在文章里，这样的好处是不用花钱，还能让用户贡献有价值的内容，形成一个相对良性的循环。

做这个原创漫画栏目，有两个困难：一个是找画手，另一个就是如何说服小沛。第一次和小沛提的时候，他一下就给我否了，理由是"游戏杂志做什么漫画啊？"这个意见，之后一些核心玩家也留言提到过，但是，你得这么想，现在买《电软》的还有多少是核心玩家？你能给他们贡献有价值的内容吗？针对用户群做出改变，我特别坚持这点。

不行就不行，我等。机会是这样来的，我也不怕丢人，我就来说说。当时的绩效我记得大概是这样：分三等，一等是攻略、专题；二等是专栏、游戏介绍；三等是读编交流（我负责）。新编辑拿的都不少，小沛看出我心里有些怨言了，我趁这机会再次跟他提原创漫画的事，不花成本（画手不要钱），咱们做两页试试。他点头了。

画手，我第一个找的是华尧，《电软》老读者应该都知道他，我就很纳闷，一直画头像、画插画和四格，为什么突然就不画了呢？后来跟他联系上了，原来里面缠着跟编辑部有一些误会，因为涉及到个人，这咱就不说了。谈开了以后，华尧死活不想画了，人家这个热情都被你浇灭了，我想想也是。后来挺逗的，他生日我发了个微博感谢他，他送给我一个动感的蔬菜汁头像。现在偶尔还联系。

第二个画手找的是一个陕西西安读者JUSTWE，之前这些会画画的读者我都留意过，JUSTWE很有想法，人也靠谱儿，就是没经验。于是，300期前，我们合作了两三期。我写剧本、台词，他来画。结果漫画很有激情，但画功还是不理想。说实话这相当冒险，等于让一个业余武术爱好者来开武馆啊！小沛说这个得停。

快到300期的时候，可以说，我们遇到了一个相当于中500万大奖的好机会。漫画家汤米联系到了我，我把他的作品给小沛看了，他说这得花多少钱啊？我说人家不要钱，立马这事就定了。

经过之前的试水，高质量的《电软》原创漫画在300期正式登场，当然随之而来的还有精美的插画和小编头像、表情。包括JUSTWE、望月命、桐生越马在内很多读者也不断寄来画作，丰富杂志。

既然是游戏杂志，原创漫画一定不能脱离游戏和玩家这两个要素，当然，在漫画制作中，我也和汤米有过一些争论，都是为了能创作出好作品。不过，热情和激情不能支配市场，作品不可能代替商品。没有盈利模式和宣传推广，再悠久的历史也没人会买账，《电软》最终还是无奈地退出了市场。

我非常感谢《电软》给我一个机会，让我参与其中。包括给我打电话的风林、支持我的小沛，十分专业的肥皂、十二月，带过我的雪飞、荇菜，一起奋斗的零羽，苦逼苦工作的大粽子和咕噜咕噜，给我讲历史的SP萧滕大哥。

第3次在《电软》工作时，我已经不玩游戏了，只能在翻译、读编交流和原创漫画这方面做一些力所能及的事情。最后的5年，有些读者一直寄信过来，从初中一直到大学，这让我无比感动。而后期与我共事的小编，有的和我相差10岁，我相信，他们其实也已经尽力了。

后记

回头看看自己写的这篇东西，与其说是回顾《电软》，不如说更像自己的回忆录。

因为好多当事人还奋战在这个领域，写这篇文字的时候已经尽力避免暴露他们的隐私，以免对大家的工作生活产生不必要的困扰。

熬夜对记忆力的损害非常大。自己小时候玩游戏的时候就经常熬夜，再加上大学快毕业的时候去便利店打工上了一年夜班（晚7点到早7点），导致记忆力衰退。不过还好以前因为虚荣心驱使，有在贴吧写日记臭显摆的习惯。为了写这段东西，我翻看了之前一堆日记，重新认识了那个经常感情用事，又有些理想主义的我。

痛并快乐·那一年

文：塑料超人 汤米

说起和《电软》的情缘，相信很多小编和读者比我更有发言权，所以下文还是主要说说我为《电软》服务的那一年中，痛并快乐的点滴故事吧！

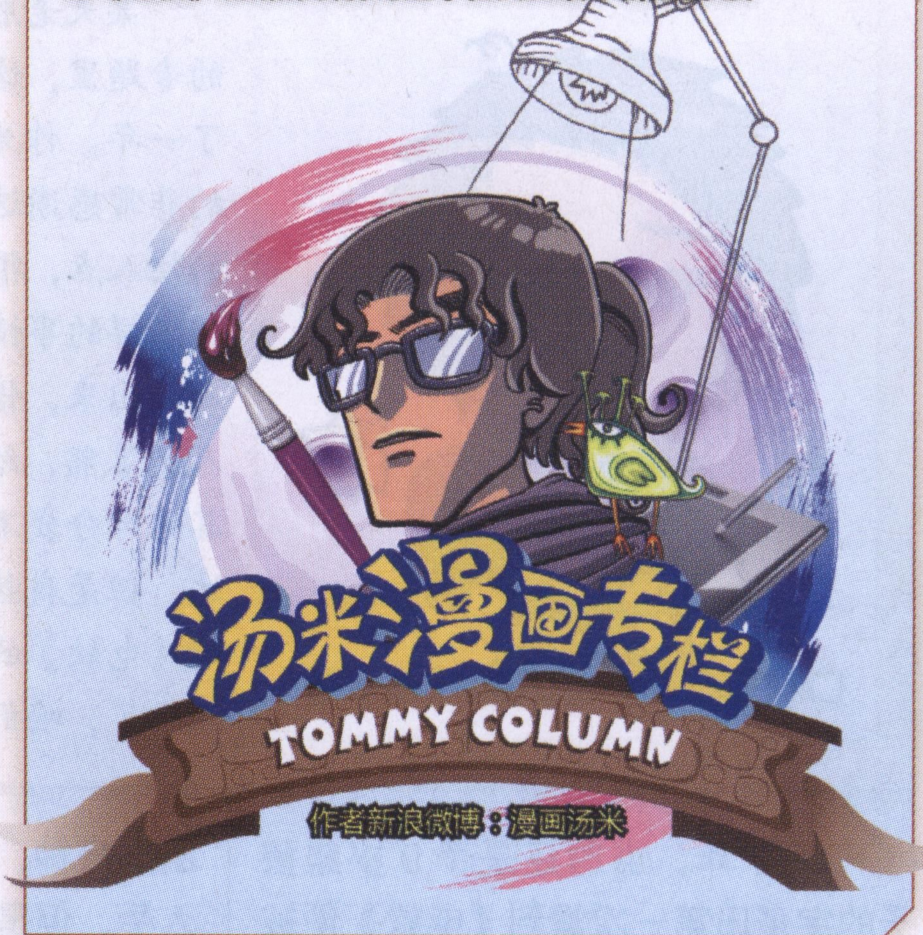
和《电软》结缘，还要感谢蔬菜汁这个家伙，当时《电软》没有御用的插画师，本以为小编们会默默找人填上这个空缺，这家伙则不然，三天两头在"闯关族的家"里叫嚣："我们现在没有插画师啦！有能力画图的赶紧吼过来！要钱的不要联系我！"之类的雷言雷语。实在看不下去的情况下，我便在QQ上联系了蔬菜汁。当时我在"有妖气"上有自己的连载，就把链接给了这家伙。其实，为了《电软》的漫画，之后网络上的连载也都停了，虽然落下了"千年鸽王、万年坑子"之类的名头，但是我并不后悔。为了表达自己的诚意，我还另外画了一篇四格，毕竟之前华尧老师的画风我并不了解，这篇四格也让我坚信有能力扛下这份责任。

> 为了《电软》的漫画，网络上的连载也都停了，虽然落下了"千年鸽王、万年坑子"之类的名头，但是我并不后悔。一年之间忙忙碌碌，不管是在产房外等着女儿出生，还是出国旅游，都得随身带个手绘板时不时画两笔。

之前作为自由漫画人，并不在意周期的问题，实际接触才发现两周一次截稿的轮回，对速度和坚韧度都是莫大的挑战。经常会产生"不是刚交稿嘛，怎么又要开始想剧本了"这样的埋怨。不过多谢当时编辑部的小沛、蔬菜汁、宇多田、赤银、十二月的雪等小编，给了汤米很多素材，才撑起了"汤米漫画专区"这个不起眼的小栏目。

一年之间忙忙碌碌，不管是在产房外等着女儿出生，还是出国旅游，都得随身带个手绘板时不时画两笔。回过头来看这二十多期漫画，留下深刻印象的其实只有两篇。

一篇讲的是文艺青年小编肥皂的故事。肥皂的文采出众，为人低调，偏爱美式游戏，从调性上说颇像UCG的前小编雷电。漫画的剧本来自蔬菜汁，讲述《电软》编辑们变身三国武将，肥皂为了反抗这操蛋的Hard生存难度升级成"电软侠"，最终策马扬鞭远去。漫画刊登后不久，肥皂就辞职了，这期漫画也因为有了现实和虚拟的联动，而有了一丝苦涩的滋味。



□《电软》后期的读者对这个栏头应该不会陌生吧？

第二篇的剧本同样来自蔬菜汁，讲的是众小编前世都是清朝阿哥，相互抬杠捉弄，如今转世投胎，才得有缘同一屋檐下共联《怪物猎人》的故事。当时正流行穿越剧，这样的剧情相当无厘头，但求博读者们一笑，然而时隔不久，杂志社曲终人散，再次翻阅，不禁令人唏嘘满腹。

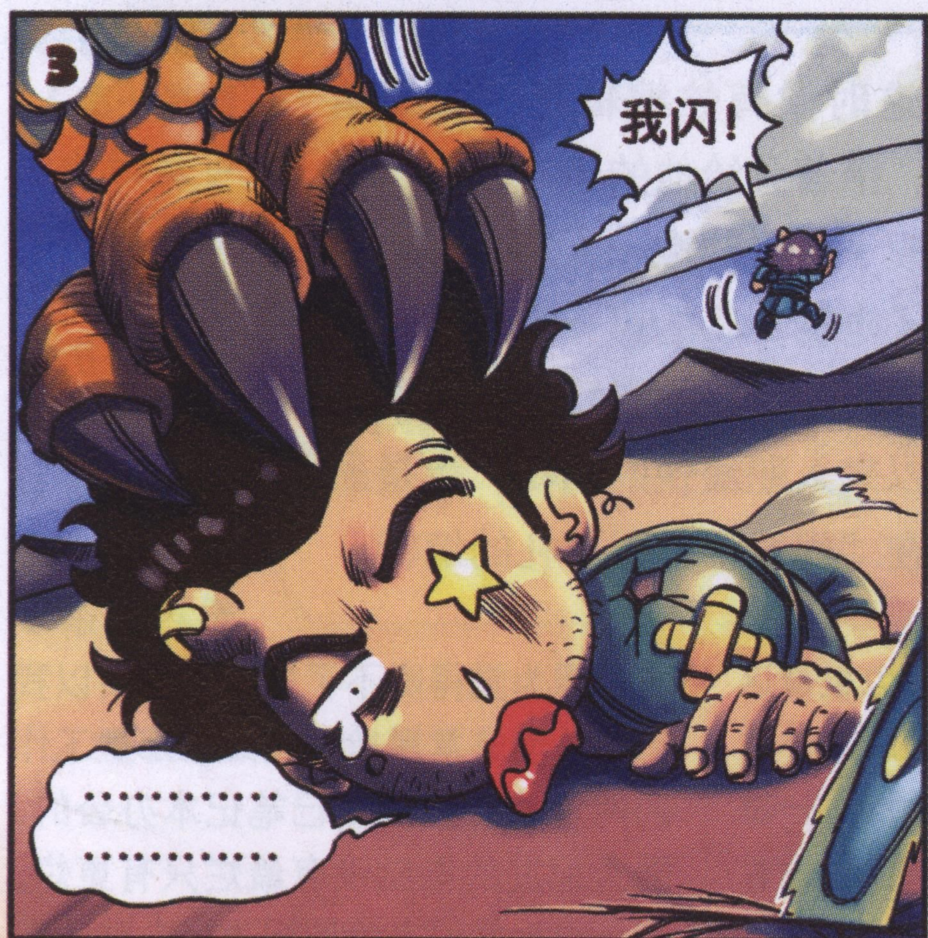
相聚终归短暂，对汤米来说，和《电软》的这段关系结束得尤其突然。也许对广大读者，特别是两本杂志双修的读者来说更是难以接受。那几天悲伤的情绪在论坛和网站上蔓延，宇多田在QQ里和我说的话直击我的心扉："汤米啊，你就凑钱把我们杂志买下来吧，我是真的想把这本杂志搞搞好的呀，555！"汤米自己的正职是一家广告公司的老板，但是做广告的都知道，这也是一份吃不饱饿不死的职业，当时左右衡量是不是有这个可能性，但是最后还是选择了放弃，因为我还没有这么勇敢。

不再为《电软》画漫画的日子重新又变得轻松，但是心里仍旧有着一丝挥之不去的遗憾。因为汤米觉得在这一年里没有完全尽力，有几期画得潦草，剧本也不够深思熟虑，汤米总是拿"我是一个人呀，总有懈怠的时候"这样的理由安慰自己，但是真的失去了这个可以发言，并有这么多可爱的读者愿意听你发言的平台，再想补救又是何其困难。心底里久久盘旋的是那段俗烂的对白：曾经有一份杂志插图的工作摆在我面前，我没有好好珍惜，直到失去了才追悔莫及，如果给我一个机会重来，我一定加倍认真面对每一个读者，做到问心无愧！

以上这一段权当我对《电软》老读者们的忏悔，也和UCG的各位前辈共勉吧！









◀虽然左边这组四格漫画从来没有在杂志上出现过，但它对我来说可谓意义重大。因为就是这四张小小的画面，成为了我与《电软》展开合作的敲门砖。

《电软》历险记

文：宇多田


□小编形象属于“呆萌范儿”的宇多田。

某天老胜突然找到我，想让我写点关于《电软》的东西，用于纪念《电软》的专题里，这时我才突然发现，从我私自发布停刊宣言到现在，已经整整过去了一年。作为《电软》曾经的对手，UCG能在这时候做这样一个专题，我真的非常感谢这群可爱的编辑，但是关于这纪念性的文字，我却找不到一个合适的切入点，很多人都在疑惑为什么这本杂志就这么说没就没了，究竟内部发生了怎样的事情？其实对于读者来说这些早就应该告知给大家，但是却没有一个人站出来，借着UCG这次专题的机会，就还是让我这个脑袋缺根弦不怕得罪人的笨熊，给大家一个解释。以下文字只是记录了我和《电软》之间的故事，其他部分我不想过多地去描述，大家读过这些文字之后肯定会觉得太过主观描述，但是我就是想通过这些告诉大家一个最真实的故事，感谢这么多年来大家对《电软》的支持，感谢大家对中国电视游戏媒体的支持！好了，客套话不说太多了，咱们这就从头说起。

1997年，当时还是个9岁熊孩子的宇多田第一次看到《电软》便被深深吸引，她理所当然成为了我电视游戏的启蒙老师。之后的几年间，我攒钱入手了多台主机，游戏也玩了不少，慢慢有了当一个游戏杂志编辑的想法。看了《电软》和UCG这么多年，我对杂志社这个神秘的地方充满了向往，也就是那个时候，我开始朝着编辑这个方向努力。虽然现在看来那只是头脑一热的想法，根本没有仔细考虑清楚，但还是要感谢当时的冲动，成就了现在的我。

> **国内只有这两家电视游戏杂志，但UCG离家实在太远，因为单亲的缘故我更希望自己离家近一些，可以多些时间回去陪陪我的母亲，就是这样类似流川枫的无厘头理由，让我把所有希望都寄托给了《电软》。**

大学的时候选择了日语专业，因为自己喜欢日系的游戏，这么多年游戏下来，日语的底子已经不知不觉中有了铺垫，是到了升级一下技能等级的时候了。而在大学期间对我来说最重要的就是加入了国内游戏论坛A9VG的攻略组，以前我也会自己尝试着写攻略，但直到这个时候我写的攻略才有了用武之地，而不是只存在于我书房角落里的小本子上。加入A9攻略组以后，我开始和杂志社的编辑有所接触，偶尔会给杂志写写攻略什么的。但是在我大学期间这个圈子也在不断地变化着，最明显的就是网络的崛起，很多人都拥有了属于自己的电脑，各种消息都可以第一时间在网上获得，这也就使得纸媒的处境变得相当尴尬，即使现在半月刊的杂志，在编辑撰稿的时候也许这新闻刚出几分钟，写攻略的时候游戏首发刚入手，但是当杂志制作完成交付印厂开始印刷量产，再运送到各个地区上市，直到最后送达玩家的手里，新闻早已变成了旧闻，而刊发攻略的游戏，玩家也可能早已通关。这样的压力下好多纸媒都另谋出路，而《电软》也就是在这个时期开始从巅峰走向低谷。不过，我要说的是，那个时候的我，根本没有去考虑这些，去编辑部参与杂志的制作依旧是我的梦想。

大四快毕业的时候我开始着手找工作，厚着脸皮的我那时候有两个目标，不用说自然是《电软》或者UCG。先不论人家要我与否，国内只有这两家电视游戏杂志，但UCG离家实在太远，因为单亲的缘故我更希望自己离家近一些，可以多些时间回去陪陪我的母亲，就是这样类似流川枫的无厘头理由，让我把所有希望都寄托给了《电软》，哪怕那时候UCG明显要比《电软》好很多。

试着给《电软》投了简历，那时候的主编是风林，我曾经最崇拜的国内电视游戏杂志编辑之一。风林给我的回复是他有意自己再做一本电视游戏杂志，现在的《电软》已经不行了，让我等消息。这一等就是三个月。因为毕业不能再住在宿舍，所以我在北京和朋友合租了一个主卧，那一阵子等得真的很辛苦，手里的钱越来越少，我又没打算和家里拿钱，所以在某个意大利世界杯小组赛出局的夜晚，我哭着给《电软》的另一个招聘邮箱重新发了一份简历，没想到第二天就收到了面试的通知。

因为路痴的缘故，我在面试前一天特意先去勘察了一下地形，以免面试当天找不到目的地，可老天爷总是喜欢给你增加一点任务的难度系数，就在我刚刚勘察完地形准备返回营地的时候，天色骤变，大雨可以说是毫无征兆地倾盆而下，瞬间我就被水属性魔法攻击到了濒死的状态，等回到住处害怕感冒还特意洗了个热水澡，还好没有感冒，但是我成功地发烧了。

发着高烧去面试，我自己都觉得搞笑，面试我的是小沛，也就是风林之后的《电软》主编，直到这个时候我才知道风林带着很多编辑早就离开《电软》去别的公司了，而我还在傻乎乎地等人家的消息。小沛面试我异常简单，看过我的攻略之后就问了一下我什么时候可以入职，这么顺利首先是因为这时候《电软》确实需要人手，其次也多亏这几年写攻略也算小有心得，被小沛他们看中，这么说是不是太厚脸皮了，哈哈！本来按规定是要先实习，跟着老编辑学习一下杂志基本的制作流程和规定，而我也是被这样安排的，跟着他们学学东西，并没有分什么任务。但是，这时候有一位编辑突然人间蒸发了，是的！你没有看错，消失了，带着分给他的当期任务。而我就成了救火的惟一人选，也就是这样我开始了来到《电软》之后的第一个任务。

> **这时候有位编辑突然人间蒸发了，带着分给他的当期任务，而我就成了救火的惟一人选，开始了来到《电软》后的第一个任务。小沛说过一句话，他说我是《电软》有史以来入职最快的编辑，也是最快能在“闯家”里写手札的编辑。**

因为那兄弟消失的时候距离截稿日非常近，在很短的时间内迅速上手然后完成工作的某人破天荒地没实习几天就签订了合同，而且小沛马上联系了当时的画师给我设计了小编形象，我记得那时候小沛说过一句话，他说我是《电软》有史以来入职最快的编辑，也是最快能在“闯家”里写手札的编辑。当然这一切不是在炫耀自己多么厉害，只是当时《电软》的境况恰巧就是这样。

在这里我要告诉读者朋友们，编辑这个职业真的没你们想的那么幸福，玩游戏就能赚钱？哪有那么简单，当你的兴趣爱好变成工作的时候，时间久了你会分不清这究竟是你的爱好还是你的工作。你在这过程中不知道是在寻找乐趣还是为了赚钱谋生，这是一件很矛盾很让人沮丧的事情，更甚的情况就是最终你的爱好变得让你反感、厌恶，最终抛弃掉它。就拿做攻略来说，之前在论坛虽然是无偿的，但是为了自己喜欢的游戏写一份攻略供别的玩家参考，这是一件很有成就感的事情，可是到了编辑部，不是所有你要负责的攻略都是你喜欢的游戏，一款你根本没兴趣的游戏如何去玩，去深入挖掘，然后完成一篇充满爱的攻略，这其实是很难的一件事情，当然如果你什么游戏都喜欢，或者幻想着主编每次都会分给你自己喜欢的游戏，那就当我这些都是说瞎话吧！

《电软》编辑部给我最深的印象就是团结，之前我所害怕的社会上勾心斗角的事情在这里根本不会出现，反而我们更像是一家人。可是因为我进编辑部的时候，《电软》刚刚经历了一次重大的波动，而且投资方也不想再做杂志了，因为觉得赚不了多少钱，所以我们的处境非常尴尬。比如在那里工作的两年我都是用自己笔记本办公的，因为配发的电脑没有最烂只有更烂，而上面也并没有给编辑更换电脑的意

愿；再比如游戏主机都是编辑自己买，仔细算下来我这两年的薪水一多半都献给了那些要做攻略的游戏，有时候想想买个盗版给自己省点钱吧，但是却一直没有成功地说服自己。

我们这些编辑是最后被告知滚犊子的人，上午通知停刊下午必须离开，走得可以说没什么尊严，这使我愤怒，但对《电软》的感情我是深爱，一直都是深爱，包括现在也是，因为即使环境再不好也只是其他原因，与这本杂志无关。

在《电软》的两年时间内，身边的战友走了一个又一个，一直咬牙坚持到最后的只有小沛、蔬菜汁、赤银还有我。猥琐的蔬菜汁戏称我们为“末日编辑”，其实说来惭愧，自己支持了15年之久的一本杂志竟然在自己手中停刊，真的一直很自责，当初被小沛录用时激动地喊出“我们一起努力复活《电软》”的我，最终还是输给了现实。不过，很感谢读者们的宽容，停刊的时候我都做好被读者骂死的觉悟，可是那一天收到的回复中居然没有人攻击我们这些末日编辑，反而都是在鼓励我们继续向前，那时候真的是我做编辑以来感到最幸福的时刻，不能给这些可爱的读者继续做杂志真的很难过，在这里要矫情地再说一句“对不起大家！”

关于《电软》的停刊原因，其实很简单，就是老板不想做了，纸媒这东西在国内靠什么盈利？销量吗？当然销量多是可以赚钱，但是那只是非常小的一部分，在网络化的现在，纸媒生存其实是依靠厂商投放的广告，比如潮流刊依靠服装等品牌广告、网游杂志自然有网游的广告，可是家用机杂志呢？大家都清楚国内家用机市场是什么样子，国外厂商根本不可能在中国大陆的杂志做什么广告，没有广告的杂志是难以生存的，《电软》能坚持到2012年已经很不容易了，尤其是连一些国内的周边厂商都不愿意在《电软》上投放广告，而那点微乎其微的销售利润在投资方看来已经让这本杂志失去了存在的意义，所以就理所当然地停了，而我们这些编辑本来应该是最早得知这消息的群体，但事实却不是如此。

去年微博上的停刊宣言是我发的，因为之前自己是读者的时候，就经历过《电玩新势力》、《TOYS》等杂志的停刊，但是却根本没有官方声明“杂志已死，有事烧纸”，一直等到好几个月不见杂志上市，打电话到发行部才被告知这书不做了，那时候还是读者的我真的非常郁闷，感觉这是对读者极其不尊重的一种表现，所以在我们被通知“这期杂志不做了，以后也不做了，你们收拾东西下午之前腾空编辑部”之后，我首先想到的是告诉读者，在征得主编的同意之后我用杂志官方微博发了一个停刊告示，但是很快上面的人就找了过来，要求我将其删掉。无奈删除之后，我抱着“有种你弄死我”的觉悟又用自己的微博发布了一条，没想到瞬间被AT爆了，各种转发评论蜂拥而来，很多知名网站也马上更新了新闻，因为我用的是自己的账号，上面的负责人也只能用白眼攻击我，可惜我免疫。



■宇多田和蔬菜汁在“闯家”插画中大玩儿cosplay。

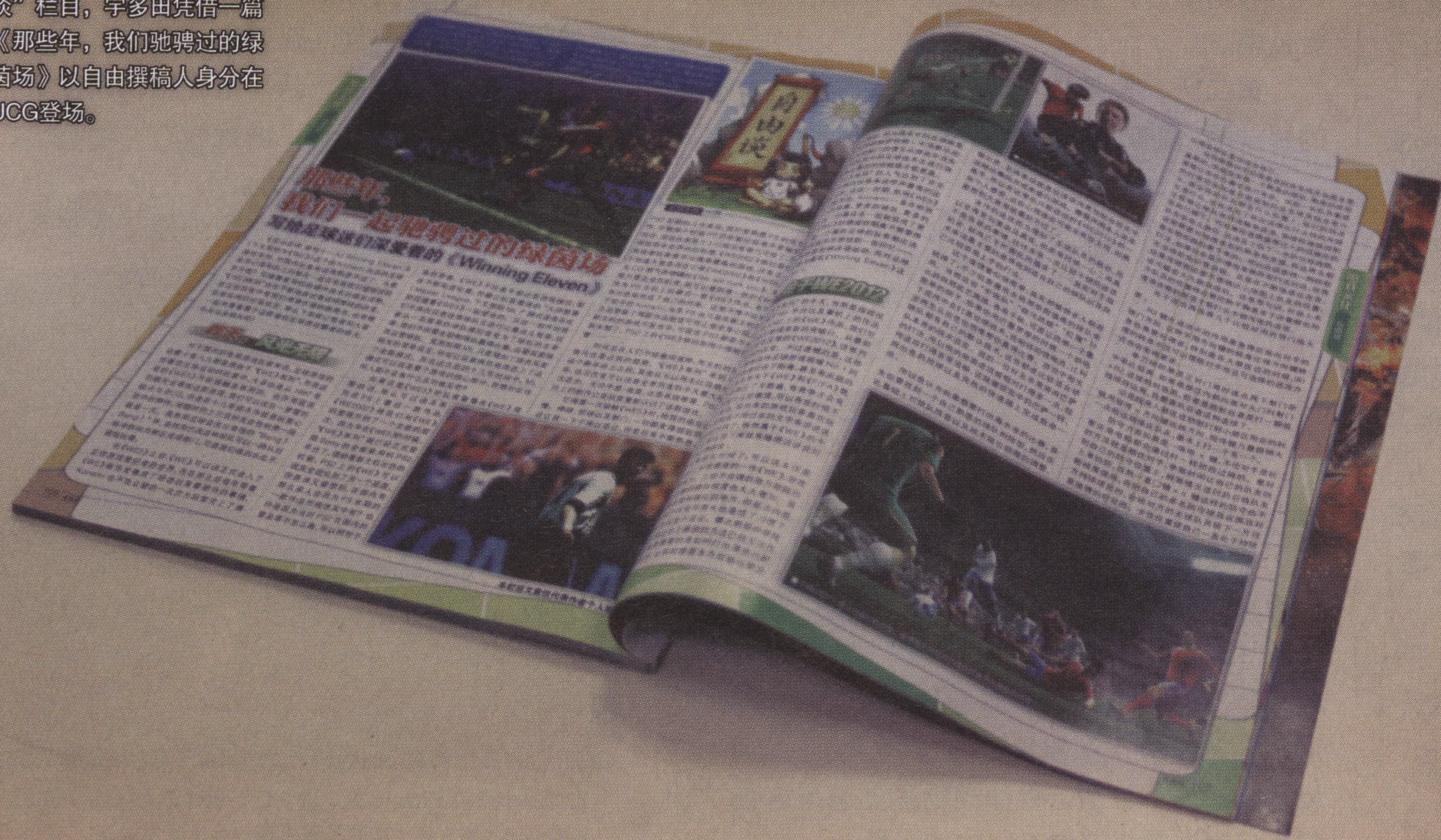
就像上面说的一样，我们这些编辑是最后被告知滚犊子的人，上午通知停刊下午必须离开，走得可以说没什么尊严，这也使得我对上面的负责人从之前的失望变成愤怒。对《电软》的感情我是深爱，一直都是深爱，包括现在也是，因为即使环境再不好也只是其他原因，与这本杂志无关。《电软》的辉煌依靠的是那些用爱坚持在自己岗位上的前辈，无奈杂志的制作发行不能只靠编辑部的兄弟姐妹，任何一个环节出现问题都可能是毁灭性的。

没有谁规定《电软》的人就不能看UCG这本杂志，相反我更是从2000年到现在一期不落地支持着她，与其说《电软》和UCG是宿敌，我觉得战友这个词更适合这两者之间的关系。

抱怨归抱怨，在这里也有美好的回忆，尤其是这些战斗到最后的兄弟们，我们相互扶持坚持到了最后，虽然现在已经各奔东西，但是心中也还彼此挂念偶有联系。虽然结局有些落寞，但是我好歹也实现了儿时的一个梦想。在别人眼里，《电软》的终结或许意味着属于我的游戏生涯结束了，曾经的那个追梦的小孩是时候看清眼前的现实，去改变自己从而适应新的环境。我的很多同事也大都如此，不过我这人一向神经大条，虽然心爱的工作没了，虽然心爱的杂志不在了，但是这又能怎样？我对游戏的热爱并未因此冷却，只不过这份爱的形式有些细微的变化，现在的我依旧会首发入手自己喜欢的游戏和主机，只要放假休息就会拼命打游戏。如果时间允许，我还是会在一些论坛上写点攻略心得。还有，每个月去两次书报亭买最新的UCG。

没有谁规定《电软》的人就不能看这本杂志，相反我更是从2000年到现在一期不落地支持着她，与其说《电软》和UCG是宿敌，我觉得战友这个词更适合这两者之间的关系。在国内这样的大背景下能一直坚持的电视游戏纸媒真心不易，我特别喜欢UCG倡导的“天下玩友是一家”以及“努力工作拼命玩”，希望各位读者能继续支持这群依旧坚持为自己，为我们所有玩家的梦想努力着的可爱的编辑们，支持现在中国内地惟一的电视游戏杂志。

好啦，我这又臭又长的回忆录差不多该收尾了，最后就用我非常喜欢的一句话结尾——My life is not a game, but the game is my life！



■UCG总第297期的“自由谈”栏目，宇多田凭借一篇《那些年，我们驰骋过的绿茵场》以自由撰稿人身分在UCG登场。

《电软》往事之软体动物

文：大狗

※本文原载自网易游戏《见证（WITNESS）》专栏 | 原文网址：http://game.163.com/special/jianzheng_07/

引言 自1993年试刊至今，中国大陆的第一本游戏杂志《电软》经历了20年风雨。在其陪伴下成长起来的一代玩家，如今大多已步入中年。青春或已逝去，而游戏之心不老。"见证"栏目此次采访了软体动物，听他讲述当年的往事。



"见证"堪称网易游戏最具深度与社会责任感的专栏之一

见证1 初识《Game集中营》

嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了！

"其实这些东西也就是用来回味，本身没什么。就好像小时候爱吃的糖果，现在再给你吃，未必觉得好吃。几年前，我曾经和特工黄（当时的编辑部主任）说，你们可以做一期老编辑的专题，把一代目的编辑找来，大家拍些黑白风格的照片，会很有感觉。结果他说，没意思。"软体动物（汪寅）说。

与龙哥、King等其他编辑不同，软体动物的特长在于电脑游戏。从1994年至1997年，他主要负责《电软》的电脑游戏栏目。每期16页，其中"电脑游戏月旦评"四五页，"史莱姆诊所"一页，余下以游戏攻略为主。

软体动物与电脑游戏的结缘，要从他的中学时代讲起。初中时，软体动物成绩优秀，当过副班长、学习委员、英语课代表等要职。上高中后，学校离家远了，新鲜事物多了，他的玩心也更重了。于是，除了英语外，各科的学习成绩直线下降。高三，他被分流至学校与王码电脑合办的一个高级文秘班，学习电脑操作和五笔输入。毕业后，他成为《人民法院报》的一名打字员，每天对着电脑，录入案例和公告，月薪180元。半年后，他辞职而去。

在同学的介绍下，软体动物去了一家位于白塔寺小胡同里的小电脑公司打工，帮人组装电脑，兼卖软盘，月薪250元。正是在这家公司，他开始接触各种早期的电脑游戏。

一次，和同学一块儿玩一款新出的电脑游戏，他突然对着屏幕，没头没脑地说了一句："嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了。"

那里所有的动物都在依靠着软件生存，而我，就是其中一员，一只软体动物。

1993年夏天，一天下班后，软体动物同往常一样去北师大东门外的书摊逛了逛。那时，北师大东门到北太平庄之间是一排铁皮棚子，专卖漫画、杂志和武侠小说。在一个摊位上，他吃惊地发现了一本游戏刊物，名字是"Game集中营"，封面是《龙战士》的海报。

那个年代，在国内，游戏杂志极为罕见。上学时，软体动物看过傅瓒等人在《家用电器》上以"福州烟山软件特约"的名义开设的"攻关秘诀"栏目，看过张弦和叶伟编写的《电子游戏指南》以及后来的《电玩迷》，也看过同学亲戚带回来的港台等地的游戏杂志。这其中，他印象最深的是台湾智冠的《软体世界》。对当时的他来说，这本杂志如同《圣经》一般，每拿到新的一期，他就会逐字逐句地反复阅读。"《软体世界》就好像是一个梦中的世界，那里所有的动物都在依靠着软件生存，而我，就是其中一员，一只软体动物。"这也是他后来使用"软体动物"作为笔名的原因。

软体动物立刻掏钱买下了《Game集中营》的这本创刊号，回家后，从头到尾一口气读了两遍，心潮澎湃，于是拿出信纸，给编辑部写了一封长信。

第二天，他把信寄了出去。"把信投入信筒的那一刻，我有种预感，也许这将改变我的一生。"

见证2 从读者到作者

抬头大多为"集中营营友"、"集中营长官"，落款则是"好容易找到归宿的流浪汉"。

"《Game集中营》发行后，闯关族的来信多如雪片，抬头大多为'集中营营友'、'集中营长官'、'集中营上尉'、'盖世太保'，落款则有'永不赦免之囚犯'、'好容易找到归宿的流浪汉'。"这是《电软》主编熏风在杂志的"电刑室手记"栏目中写的一段话，软体动物显然也是这些"好容易找到归宿的流浪汉"中的一员。

很快，他就收到了《Game集中营》的回信，大意是感谢他的支持，并邀请他在某月某日去参加杂志社举行的一场读者座谈会。

信中提及的杂志社地址离软体动物家很近，他骑车10分钟就到了。这是位于黄寺某旧筒子楼里的一个类似党校的地方，《Game集中营》编辑部与先锋卡通公司共用一层楼办公。

读者座谈会在一间大会议室里进行，很多张办公桌拼在一起，桌上摆满了花生、瓜子、桔子和苹果。会议由熏风主持，旁边有两个小伙子不停地招呼大家，其中之一是龙哥。

大家转着圈自我介绍了一番，软体动物这才发现在场的其他人都是玩电视游戏的，只有他一个人专攻电脑游戏。不过，"那个年代，大家都很单纯，没有谁会去战电视游戏好还是电脑游戏好，只要是玩游戏的，甭管平台，都是朋友。"

座谈会进行了两个小时，对软体动物来说，最大的收获是认识了一群同他一样热爱游戏的朋友。他们是《Game集中营》最早的一批读者，其中不少人都给他留下了深刻的印象：有一个姓尹的年轻小伙子，他的梦想是开一间属于自己的街机厅；有一个和他一样在玩《魔法门Ⅲ 幻岛历险记》的带眼镜的小伙子，姓金；有一个漫画爱好者，画风很另类，姓谢，笔名"拾穗人"；还有一个家里买了MD和SFC的帅哥，姓索。

骑车回家的路上，他看见那个姓索的小帅哥骑在前面，双手大撒把，兴奋地挥舞着双臂。几个月后，这名小帅哥加入了《Game集中营》编辑部，他就是King。

俩土冒儿，说是什么杂志社的！

读者座谈会结束后的一天，软体动物正在电脑公司和同事一起埋头玩游戏，老板突然走了进来，对他说，外面有人找。他正玩在兴头上，懒得挪窝，随口问了句："谁找我？"老板说，俩土冒儿，说是什么杂志社的。

软体动物一听，赶紧跑到外屋，原来是龙哥



▲1994年结识《Game集中营》后，软体动物留起了长发。他与阿King并列当年《电软》编辑部的两大长发帅哥。

和读者见面会上认识的小金。时值隆冬，两人衣着单薄，龙哥一双红布鞋，小金一双白布鞋，从黄寺一路骑车到白塔寺，风尘仆仆，鼻涕哈啦。两人表示，大老远跑来，纯属私人拜访，因为座谈会上聊得很开心，所以想继续交往，当然，顺便也想拷些电脑游戏回去。

由于老板不同意随便给外人拷游戏，软体动物就让他们先回去，等自己把游戏带回家玩的时候，再去杂志社拷给他们。

再次踏入这幢破旧的楼房，软体动物没有了最初的紧张感。小金正在埋头捣鼓他的那台旧电脑，据说是玩《魔法门》时内存烧了。软体动物四处逛了逛，发现一间屋子的门上贴有“电刑室”三个大字，便走了进去，里面摆着一台 MD 和一台 SFC（加碟机），一个方头方脑、说话带点口音的小伙子正在玩游戏，他自我介绍说，我姓黄。一年后，这个姓黄的小伙子被熏风请来成为编辑，笔名“特工黄”。

一来二去，软体动物同这群人混熟了。这时，《Game 集中营》的编辑们又向他提出了一个新的要求，约他写一些电脑游戏方面的稿件。这之前，杂志上的电脑游戏的内容大多是东一篇西一篇攒起来的，编辑希望找一名熟悉电脑游戏的玩家，长期负责这一栏目。

软体动物欣然答应。于是，1994 年的第 3 期杂志上，出现了一篇以“软体动物”为笔名的《轩辕剑 II》的评论文章。

见证3 从作者到编辑

你干脆来《Game集中营》做专职编辑吧！

1993 年夏天，《Game 集中营》发行第一辑。1994 年 3 月，《Game 集中营》发行第二辑。

经过两期试刊后，1994 年 5 月，《电软》正式创刊，创刊号的封面是《半熟英雄》的海报。之后的十多期，“Game 集中营”几个大字始终在杂志封面上处于显要位置，“电子游戏软件”只是下面的一行小字。

软体动物为《电软》的电脑游戏栏目供稿后，每一期，编辑部都会派人登门收取稿件。一天，来取稿件的人换成了一个姓萧的新人，瘦瘦的，穿着新潮时尚，除了主持相关栏目外，平时还负责杂志的广告业务，兼做发行。他就是 ShadowPhoenix（萧腾）。

对软体动物来说，给杂志写稿只是副业，他的主业仍是装电脑、卖软盘、拷游戏。当时，盗版光盘游戏在国内刚刚出现，每张售价 120 元至 140 元，利润丰厚。经朋友介绍，软体动物跳槽去了中关村的一家电脑公司，白天站柜台，卖光驱、声卡和盗版盘，晚上在苹果园租的集体宿舍里给客户刻盘。

好景不长，由于打击盗版的行动越来越频繁，虽几经搬迁，这家电脑公司最终还是被工商端了老巢，软体动物不得不待业在家。

父母希望儿子找一份正经工作，这时，家里的电脑又碰巧坏了，急需资金升级电脑的软体动物想起了《电软》，便找到主编熏风，向他借钱，并承诺今后用稿费还上。熏风二话没说，掏出钱给他，随后又补充了一句：你干脆来《电软》做专职编辑吧。

睡觉也是沙井时期的一大特色，最多只够两个人睡的单人床，经常会挤了三个人。

1995 年 10 月，软体动物正式成为《电软》编辑部的一员。此时的杂志社已经搬到了号称北京“游戏一条街”的鼓楼地区，沙井胡同 15 号，当时的北京市群众艺术馆，曾经的清末刑部尚书、四川总督奎俊的大宅。编辑部位于后院的东厢房，面积约 60 平米，五分之二处用三合板隔断，较小的一半是熏风的主编办公室，较大的一半是编辑部，坐了龙哥、特工黄、King、软体动物，以及兼职的美编王老师和校对高老师，另有一位编辑老 D（刘儒德），在软体动物加入后不久便离开了，萧腾则在外院的发行部办公。

由于杂志的页码少，内容少，编辑的工作相对轻松，上班时的规矩也不多，除了不许玩工作所需以外的游戏、不许在房间里抽烟外，没有其它限制。编辑们也无需天天坐班，软体动物常常跑去中关村，阿 King 三天两头见不到人，其他编辑也是时在时不在。

不过一到截稿前，大家就会同时出现，神情紧张地开始加班。熬夜对于这群年轻人来说，只不过是玩的另一种方式，没人会有任何不情愿的情绪。

截稿前的这几天，大家吃住都在编辑部，只有阿 King 例外。他平时很注重个人形象，留一头长发，穿一身风衣或西服，这样的打扮显然不利于熬夜挤床铺。

加班到了晚上，编辑们就去沙井胡同边上的一个胡同里开的家常菜馆吃饭，点几碗米饭，点些宫爆鸡丁、鱼香肉丝之类的下饭菜。有时候高兴了，就和鼓楼一带的电玩店老板一起吃饭喝酒，比如原先交道口的魏老板，以及曾经在当年的读者座谈会上出现，如今终于在鼓楼小俪胡同里开了一间自己的小街机室的尹老板。

等他们吃饱喝足，回到编辑部时，群艺馆的大门已经关上，看门老大爷也睡了，于是大家从大门（老宅子的大红门）下方约 30 厘米左右的空隙间爬进去，进了编辑部，倒头就睡。

睡觉也是沙井时期的一大特色，编辑部的那张单人床，即便旁边拼上几张椅子，也只够两个人睡，而经常在这里睡觉的有三个人：特工黄、萧腾和软体动物。三人一起睡，躺平了不可能挤下，大家只好侧身睡。特工黄习惯平躺睡，软体动物和萧腾每次都会提醒他：“竖起来睡！”黑暗中只听见特工黄以他特有的南方口音，为难地回答道：“梅花竖起来（没法竖起来）。”大家哈哈大笑，然后迷迷糊糊地各自睡着。



■当年的长发型男如今已近不惑之年，自然随性的衣着，倒是透着一种洗尽铅华的洒脱。

见证4 一段无所顾忌的青春

那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代。

日子就这样一天天过去，软体动物每天在沙井胡同里上班，完稿后就去中关村混。那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代。

一天，熏风从总编室里出来迎客，来访的是一个小伙子和一个矮胖老头。后来软体动物才知道，这个矮胖老头就是曾被自己视若《圣经》的《软件世界》的老板王俊博，那个小伙子是智冠电子北京分公司的负责人张志宏，他俩此行的目的是同《电软》谈合作。这之后，软体动物每个月都会去一趟位于上地的智冠北京分公司，取回当月的《软件世界》和《电脑游戏世界》两本杂志，并在自己的栏目里介绍对方的电脑游戏。“这事儿放现在看就是苦差了，但在当时真是月月就盼这一天了。”

1997 年，主编熏风决定取消杂志的电脑游戏栏目，专注于电视游戏。1997 年 3 月，软体动物离开《电软》，加入了前导。

这之后，他先后在前导、《电脑商情报·游戏天地》、尚洋、艺龙等公司工作，目睹了国产单机游戏从崛起到幻灭的过程，也目睹了互联网公司拼命烧钱的年代。

2001 年，软体动物与老同事萧腾一起，创办了一本玩具模型杂志《玩具新时代》。至此，除主编熏风外，《电软》的初代编辑们已全部离任。

结语

“现在回头看《电软》的那几年，非常快乐，认识了很多人，学习了很多东西，可以说是我的职业生涯中，最无忧无虑、最快乐、最辉煌的时代。”软体动物说。

2012 年的软体动物，38 岁，在一家 IT 公司任运营主管。

（本文内容改编自“软体动物”所写的《电软回忆录》，发表于 TGFC 俱乐部论坛。）

江湖散记

文：silence



■1999年《电电》编辑部全体成员的合影，同样珍贵

"有人的地方就有江湖。"

这句话对于回忆一本电玩杂志来讲，似乎没有办法产生任何一点的联系。然而，对于那些曾经挑灯夜战孜孜不倦、那些曾经凭借游戏而激扬起自己有限文字的70后少年，受到了武侠小说或者港片的影响，总是希翼将自己平白无奇的游戏生涯渲染上一点传奇的色彩。

于是当我在因为年龄增长而逐渐消退的记忆里寻找十几年前的旧事的时候，竟然惊讶地发现，任我行嘴里的这句话居然也能成为我回忆的一个主题。

先从"大侠"谈起吧。

我是在1998年去北京，到《电电》杂志社工作的。关于这本杂志的由来，很多读者通过网上流传甚广的国内游戏杂志发展的文章可以得到了解。那个年代，游戏杂志本身还处于摸索发展的阶段，一本杂志的主干力量扬旗反叛在很多人心目中不会有太多离经叛道的道德负面印象，在少年受众的心里，反而会激起一些壮烈情怀。毕竟，叶伟《电玩迷》与《GAME集中营》不打不相识的故事，已经产生了那么一点侠义的色彩。

初来乍到，游戏杂志编辑部的一切都让我感到非常好奇。而对于这本杂志创办之初的精神领袖KING，未见到真人之前，同事们嘴中已经勾勒起了一个传奇的轮廓。他们称呼KING为"索大"，索是他的姓氏，而"大"却是"大侠"的简称。据说这个雅号的由来并不仅仅因为阿KING有个充满福相的大鼻子，更因为他平时豪迈爱结交的孟尝之风。

于是，在亚运村公寓楼的编辑部里，第一次见到"大侠"，我脑中自然而然便开始寻觅起这两个字该有的形象来。

人略为清瘦、修长，走路带风，语速也是中等偏快，鼻子并没有传说中的大，面容并不像现在这个年代花样美男概念的帅气，但自然而然给人倜傥的印象。我见到"大侠"的时候已经是寻常的短发，据说在以前长发曾留到腰后。

> **我听到"大侠"说的第一句话是："昨儿跟人比赛吃饺子，结果被人给切了。"一口地道的北京口音，柔而不软的语音，加上这句话中传达的形象信息，瞬间便让我信服，"大侠"跟传说中一般无二。**

我听到"大侠"说的第一句话是："昨儿跟人比赛吃饺子，结果被人给切了。"一口地道的北京口音，柔而不软的语音，加上这句话中传达的形象信息，瞬间便让我信服，"大侠"跟传说中一般无二。

这个时候，"大侠"已经退出了编辑部的日常管理工作，而由BLUE担任责编。能见到他多半也是在每个月一次的编前会上，而平时偶有来编辑部，纯粹是为了与人对决《街霸》。

日后交往久了，虽然工作上的联系越来越少，但却总能从一个又一个侧面印证了这个雅号的准确性。

曾经和朋友一起去"大侠"的家中找他，弯弯曲曲的胡同对于我这样一个习惯了南方弄堂的小孩来讲是完全不陌生的。不知道为什么，我总认为这样一个地方才真正合乎一个大侠的形象，似乎武侠小说中江南的青瓦矮墙更适于飞起剑气光寒。

人呢，理所当然不会在家中找到。如果没记错的话，我们后来是在一家酒吧里找到的"大侠"。那间酒吧有个做得出香喷喷炒饭的老板娘，"大侠"称她为"姐"，老板娘和"大侠"很熟很亲近。这无疑印证了"大侠"女人缘很好的传说。但是我看到的是真的有异性之间的友谊，亲密而不暧昧。那个午后安静幽暗的酒吧自然也让我想起了楚香帅和那条船上的红袖、甜儿，却绝不是苏蓉蓉。几年之后，我和《新游戏同志》的主编老张一起和"大侠"见面探讨一个合作项目，还是在那个酒吧，还是那阵炒饭的香气，还是那个有着温柔一笑的"姐"。

日后和电玩动漫圈中的大姐雪鹰熟悉之后，从她和"大侠"多年知交、频繁书信往来嘘寒问暖的经历中，证实了《楚留香》中异性间隽永而纯洁的友谊在现实中一样存在。"大侠"的风度让我对于尚未接触到的《电软》杂志社也产生了一些江湖少年群聚的印象。

> **"大侠"嘴里的"小龙"实际看上去似乎比"大侠"要更为成熟一些。相比较于"大侠"，龙哥的话少了很多，为人十分稳重和热心。给人的感觉是龙哥似乎一直都在默默地做事，默默地完成着对杂志、对他人的帮助。**

由于"大侠"的关系，加上两本杂志之间不可避免存在的竞争局面，部分的对立总是缺少不了的。《电软》和《电电》的两位老总之间，也有着特殊的渊源，合作过，自然也冲突过。有意思的是，那种方式同样具有了现实中很难看到的江湖气息，倒是屡屡在港片之中才能够再现。

而当他们面对尚存少年心性的我们，自然也免不了会在平时席间闲聊，或者工作之中留下一点戏谑对方的边角料。记得我们曾经通过PS上的《S·RPG工具》恶搞了一把《电软》的编辑，让他们作为敌方角色出现。某位比较追逐时尚且注意自己外表的编辑成了某一小关的BOSS，并且在被击败时给他安上了一句"唉哟，我的脸"这样的台词。其实作为一群踏入社会不久的少年，我们对于社会上的竞争是全然懵懵懂懂，并不懂得怎样才是真正的对立，也不会感觉有这样一个必要。大多时候还是出于少年好玩的心态，有时会在杂志编读里影射恶搞对方一把。不过倒是没有想到，这种恶作剧性质的影射却成为日后我和《电软》真正产生渊源的原因。

在《S·RPG工具》里幸免于难的只有一个人，那就是龙哥。不光因为编辑部同事们因为"大侠"的关系和龙哥都比较熟，同时也因为龙哥的为人让人感到钦佩。

"大侠"嘴里的"小龙"实际看上去似乎比"大侠"要更为成熟一些。相比较于"大侠"，龙哥的话少了很多，为人十分稳重和热心。

第一次见面是在1999年上海一个街机展上。当时我们在上海展览中心门外排队，如果我没有记错的话，媒体接待券好像也是龙哥帮我们拿来的。记得当时我们几个年轻编辑见到龙哥的时候还略有些兴奋，似乎就像是江湖中两个帮派第一次接头一样。到了晚上，这个感觉更为突出。

在龙哥的联系下，由AKIRA（《电软》和《电电》一位著名的作者）作东，我们编辑部和《电软》编辑部的编辑以及几位著名作者共进晚餐。AKIRA和龙哥的热情自是不必说的，席间还有一位高谈阔论的作者，"我们热爱游戏的年轻人应该联手做出一番事业来"这样掷地有声的宣言更是让我多年不忘。最为惊奇的是，这位作者和《电电》的责编BLUE长相、声音惊人地相像，让我们都感叹是宿命将他们联系到了一起。

第二天，我们去参加Konami的发布会。记者提问的环节，每个杂志的提问发言人总是要先报一下自己的刊名，有意思的是几乎每个人都在报出自己刊名的时候语音加重了一些。会上一位体质较差的礼仪小姐，或许因为久站贫血的关系，竟然昏了过去。在二十几名各杂志记者的惊呼声中，一个身影瞬间移动到了台上，扶住了礼仪小姐，并且很熟练的抱起她的腿弯和颈后向附近的休息室冲去，这个身影正是属于昨晚席间那个发出宣言的作者。这个电光石火般的镜头长久留在了我们的记忆当中，成为日后我们无数次酒后的谈资。也正因为有这样一个花絮存在，我不方便透露这个作者的笔名，只是其笔名相信电软的老读者一定烂熟于胸了。

再回到龙哥身上。相对于"大侠"，龙哥似乎并不那么擅长言谈。给人的

感觉是龙哥似乎一直都在默默地做事，默默地完成着对杂志、对他人的帮助。龙哥和“大侠”一样在事业上是属于理想化的，但为人处世风格上更偏向于内敛。2002年左右，我经常去《电软》编辑部，已经不在编辑部任职的龙哥出现的频率比“大侠”以前在《电电》编辑部出现得还要少。记忆中当他一个人做着那本游戏视频资讯专辑的时候，虽然《电软》的老总并不看好这个专辑的前景，但依旧对于龙哥历来高效稳重的做事效率表达了一贯以来的赞赏。

作为我而言，似乎更有理由感到内疚和遗憾。我也属于内向和慢热性的性格，所以一直没有机会和龙哥有过多的交往。但到我自己真正走近《电软》，却少不了龙哥向《电软》主编引荐的功劳。

我是在2000年离开《电电》编辑部的，离开的原因不便透露，只是过程一样充满了戏剧化。有些游戏媒体圈的朋友可能听到一点传闻，但实情恐怕除了编辑部内部没有多少人知晓。如果真像一些人听来的传闻中那样，《电电》的老总也就不会在两三年之后找到我，要我帮他介绍一个能担任责编的人了。

这同样也属于回忆中那些具有江湖气息的片段之一。

离开《电电》编辑部差不多半年之后，龙哥偶然一次找到了我，将我带到了《电软》编辑部。在那个朝阳门往北的某宾馆大院的写字楼（记忆里离那边不远有一个花鸟市场，一度我因为喜欢养鸟经常去那里），见到了《电软》闻名已久的新老编辑，以及他们的老总刘老师。

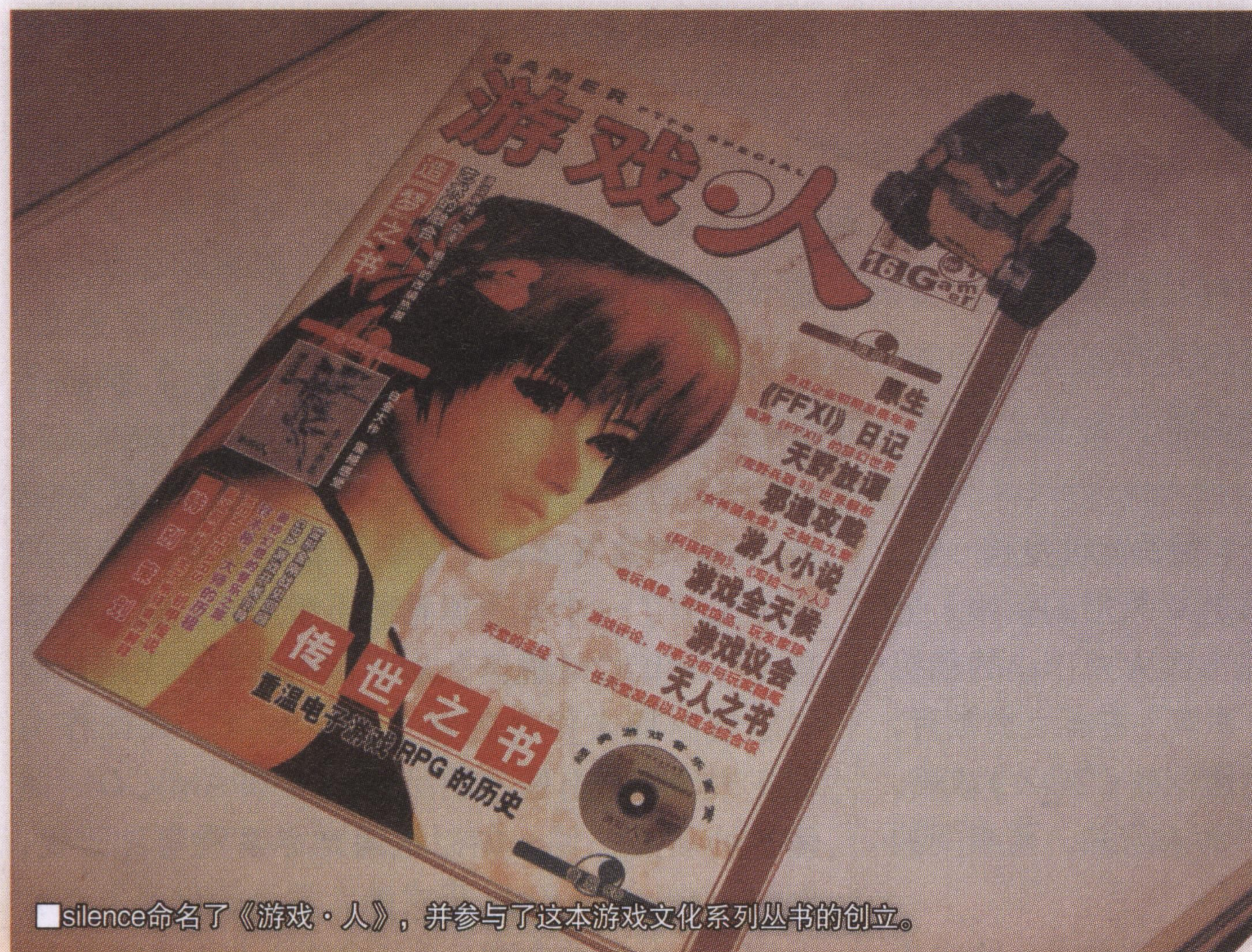
刘老师给我留下的第一面印象很好地诠释了一位文化商人的形象，书卷气、健谈、精明。一开始让我震动的却不是他本人，而是他哥哥，一位国际象棋国手。我小时候有一段时间痴迷过国际象棋，所以当听到其兄长的名字时，不由我多了三分恭敬。如此一来，再当我听闻到刘老师曾经办过文化学院，并和京城一些文人经常打交道的时候，也就不感到惊讶了。

刘老师第一次见面对我婉转地表达了批评，我过去在《电电》读编栏目中那些对《电软》不当的恶搞嘲讽被他逐一纠正。他能够用一种非常直接又不会太严厉的方式，让一个初见面的青年就感到既汗颜又膺服，让你觉得他理所应当就是你的长辈，好像一开始你便已成了他的一个下属一般。

好在他约我见面并不为了讨伐我以前的幼稚，而是希望我也能为《电软》做点事情。或许是我从小喜欢看书写作养成的习惯，《电电》有一度每一期都会包含有一定比例的文学性内容，这对于一个出身文化学术领域的老板来讲，或许会感到此人可以一用。

那个时候我没有工作，非常希望到《电软》编辑部工作，但刘老师却正是拿出以前“大侠”的例子，严格地遵守了“江湖规矩”，只是让我当了一个特约撰稿人。日后，我和《游戏同志》的老张认识，一起去办了《新游戏同志》，自然就更无法去《电软》工作了，只是那段时间一两周就去趟《电软》编辑部也成为了我日常生活的一个组成部分。

有一段时间我住在朝阳门的一个小区内，这时候《电软》编辑部已经搬离了朝阳，具体的位置我已经忘记，只记得每次去编辑部的时候总要经过一个立着某报社招牌的桥面。有的时候我和刘老师却依旧会在朝阳门这边见面，他似乎非常喜欢去朝阳门一家美国乡村音乐餐厅，一边吃饭一边谈事，一道精致的萝卜干毛豆是他每次必点的菜目。在这家餐厅里，刘老师提出了要做《游戏批评》的想法。



silence命名了《游戏·人》，并参与了这本游戏文化系列丛书的创立。

《游戏批评》的框架自然是直接来自于同名日刊《游戏批评》，不可避免地，其中很多文章也是直接翻译自后者。但是对于组稿的部分，还是倾向于游戏技术、文化方面的研究。刘老师的想法是这本文化刊物他可以接受只有5000甚至3000的低发行量，将“绝无广告、绝无主观偏向性”作为宗旨，创造出国内第一本纯粹的电玩文化丛书。

天师直爽幽默大方，加上有了孩子，一度在我眼里感觉他和自己在《VR战士》中喜欢使用的角色陈洛非常地接近。生活中的他，惟一和他在杂志上风格比较接近的，似乎便是他的直言无忌了。

不过我虽然参加了多次的创刊研讨，却并没有直接作为《游戏批评》的编辑组成员加入，依然是以撰稿人的身分来参与，而担任责任编辑的是一位大学毕业生“彩火”。甚至为了必须坚守的“江湖规矩”，在前两期的稿件署名上，刘老师还创造性地将我的姓氏拆开，单方面给我起了一个“上户文雄”的日本笔名，使我哭笑不得。日后当我第一次用“silence”这个笔名的时候，他还担心和原先在《电电》编辑部杂志上的署名“默文”是否会有怎样的联系，可见其谨慎和“江湖规矩”之严。

《游戏批评》的直接编辑工作虽然我参与得较少，但其关注“玩游戏的人”和“制作游戏的人”的观念也深深影响了我。以至于日后在深圳和无梦、胜负师、泰坦等人一起创办另一本游戏文化丛书的时候，我着力推荐的刊名便是《游戏·人》。

去《电软》编辑部的频率的增加，自然会和编辑们也熟悉了起来。彩火不必说了，工作的需要走得最近，而其他几位主干编辑因为经常一起吃饭也有了更深入的了解。

《电软》编辑部工作的制度和《电电》不同，是标准的上下班制度，往往在下班后我会和彩火、杨柯来、风林等几位编辑一起到编辑部后的小饭馆用餐。年轻的编辑们在饭席间难以避免地总是会对编辑部一些轶闻拿来作为笑谈，并发泄一下不满的情绪。在他们的口里，刘老师的雅号是“若戏”。这个读音来自于《FFX》里西摩亚“老师”的日语发音，但字面的另一层含义则不妨心里体会了。

长相和陶喆颇为接近的杨柯来是最喜欢曝光“若戏”平时趣闻的一个，风林相对略为稳重，日后当我离开北京，也是风林一直负责和我联系约稿，保持了很长一段时间。

然而在饭桌上，最为妙语连珠，谈锋最健的却是广大读者印象深刻的天师。

作为一个游戏编辑，天师这样一个早早成家并有了孩子的成年人似乎有点异类，每周往返天津北京之间的生活轨迹也和别人不同。很多人对天师印象深刻是因为他在杂志上表现出过于鲜明的个人喜好，甚至可以说到了有些偏执的程度。然而在生活中，他却很少有让人感到锋芒毕露的感觉。作为一个天津人，天师直爽幽默大方，加上有了孩子，一度在我眼里感觉他和自己在《VR战士》中喜欢使用的角色陈洛非常地接近。生活中的他，惟一和他在杂志上风格比较接近的，似乎便是他的直言无忌了。虽然和这些编辑们已经非常熟悉，但我毕竟是在另一家杂志任职的“外人”，天师却也从不忌讳将编辑部发生的一些喜剧场景在饭席间透露。比如《电软》和《动新》分家时，天师便绘声绘色地指着编辑室里的桌椅：“这个算作你的，60块，拿去；那个应该是我的，80块，拿来。”足以让人见识到来自于相声之乡的诙谐功力。

天师后来离开回到天津一报社任职，也就从此失去了联系。

或许是没有直接共事的经历，和我有过接触的《电软》编辑们，在我记忆当中都留下了较好的印象。哪怕是前文中提到过被我在《S·RPG工具》里恶搞过的那位偏重于时尚的编辑，也因为跟我一样酷爱电影便有了不少的交流经验。平常生活中也全然感觉不到杂志上表现出来略有一点自恋的倾向，非常平易近人。

回忆总是散乱和残缺的，我有可能是在国内电视游戏杂志领域里工作地域范围最广的人之一，《电电》、《电软》、《游戏·人》等等，见了很多分分合合，而自己对游戏的热情也随着年龄的增长逐渐消退。

六道口的烤肉香气、朝外的喧嚣、后海的歌声灯影、鼓楼东大街的绿树成荫……

十五年转瞬即逝，转眼我所工作过的编辑部只剩下《游戏·人》依旧在细水长流。是为《电软》纪念，实则也为了自己在那曾经扬舟飘荡过的小小江湖，而追怀喟叹。

似水流年

文：DARKBABY

不想有太多言不由衷的矫情，由于身处在一个上海这个国内算得上资讯最发达的地域环境，因此对于《电软》这份杂志的感触远不如许多同时代读者那么深刻。对于许多人来说《电软》算是一本让大家了解到电子游戏产业的启蒙刊物，但对于像我这样一些能够在同时期甚至更早时期就接触到海外媒体的特殊群体而言，那种顶礼膜拜的感觉似乎要很难感同身受。

自身也算不得一个纯粹的读者，同时拥有着媒体撰稿人这个比较特殊的身分，和《电软》有着太多理不清、道不明的恩怨纠结。斯夫逝矣！一切都已成浮云，然则种种往事又恰如昨日般历历在目。

每当新书到货的周三，许多年纪相仿的同龄人都会如朝圣般第一时间赶来先睹为快，久之竟然都已面熟。这些个装帧精美的铜版纸彩印刊物到了周末大多已书页翻卷破烂，所幸外文书店归属国营系统，否则早已因此破产关张了。

上世纪九十年代初期，正值TV游戏产业第一次世代交替的巅峰时刻，任天堂和世嘉的对垒正如火如荼，连一海之隔的“魔都”上海也能感受到时代的新风。在包机房这个特殊的娱乐环境里，世嘉的MD曾经独领风骚，但SFC的霸气登场迅速横扫一切，不过那时候大伙只知道了解游戏的好玩与否，对于那些软硬件企业的底细毫无了解。偶然的机会，了解到福州路上的外文书店里能够看到原装进口的日文游戏刊物，第一次接触到这些杂志时的感觉只能用“惊艳”来形容，杂志里介绍的那些已经接触到或尚未接触到的游戏让人啧啧赞叹，而偶然窥得的一两则攻略秘技也令人暗自窃喜。不过动辄50乃至80元一本的进口刊物在那个时代绝对算得上是奢侈品，除了少部分已踏上工作岗位或家境不俗的人士，绝大多数的玩家也只能在书店里就地翻阅过个干瘾而已。每当新书到货的周三，许多年纪相仿的同龄人都会如朝圣般第一时间赶来先睹为快，久之竟然都已面熟。这些个装帧精美的铜版纸彩印刊物到了周末大多已书页翻卷破烂，所幸外文书店归属国营系统，否则早已因此破产关张了。除了价格的因素以外，海外游戏杂志对于国人最大的普及障碍自然就是语言的隔阂，记得早年有一个朋友在玩SFC《第3次超级机器人大战》时曾自作聪明地把敌方NPC台词中“油断”一词解释为油管被拔断了，至今忆起实在发噱喷饭。此后又从各种渠道流入了一些港台地方的早期游戏杂志，其中较为知名的为台湾方面的《星际》。不过这些杂志文字流于浅薄干涩，图片印刷和纸张亦远不及日本刊物，因此并未给人留下太多美好印象。



■《电玩迷》，中国电视游戏相关书籍的老前辈。

1993年前后，在上海出现了一本名为《电玩迷》的游戏刊物。严格来说，没有发行版号且印刷装订极其简陋的《电玩迷》根本算不上是真正意义上的杂志，充其量只能算是同人志吧。《电玩迷》的发起人是叶伟和张弦这两个有着共同兴趣爱好的同龄人，杂志属于纯攻略类型，刊登了大量以任天堂SFC热门游戏为主的详细资讯，文章大多收集自港台杂志，但也有相当部分为原创内容。《电玩迷》总共出了10辑，每辑的发行量应该都在上千本，其发行渠道主要依靠在大民大道电玩店等几家著名的游戏专卖店寄售，深得上海当地玩家的好评。据说叶伟曾经四处奔走试图让《电玩迷》成为能够公开发行的合法刊物，然而在政策壁垒面前始终不得其门而入，这些艰辛经历以后其投奔《电软》阵营后也被多次提起过。

同年夏天，我在逛书报亭时被一本叫《GAME集中营》的杂志封面深深吸引，封面乃是Capcom在SFC平台推出的著名RPG游戏《龙战士》一代的官方插画，这也算是本人多年来始终钟爱的一款经典游戏。出于买椟还珠的奇特心理买了这本杂志，翻阅了以后居然被其中浸透的浓浓京痞味所感染。熏风、老D和无关等编辑名称也让人颇感亲切。虽然诸如“世嘉社长宫本氏”等一些现在看来比较低级的错漏充斥字里行间，但是无论栏目选题和布局都颇有独到之处。《GAME集中营》创刊号对于我这样一个早经过海外权威媒体洗礼的老玩家来说自然谈不上“惊艳”，但是平民化的风格和定价却让人立即产生了亲近感。通过青年玩家群的口耳相传效应，《GAME集中营》很快就被抢购一空，由于杂志刊登了《勇者斗恶龙V 天空的新娘》全流程攻略，一时间居然还在市内大大小小的包机房引发了《DQ》流行热潮。事实上在此之前数月，《电玩迷》已刊登了文字完全雷同的《DQ V》攻略，限于知名度的缘故而并不广为人所知，两者间的因缘关系便不足为外人所道了。

1995年，《GAME集中营》刊登了一篇由主编熏风亲自执笔的文章，这篇名为《乌鸦·乌鸦·叫》的卷首稿以深刻含蓄的立意一举奠定了《电软》以后作为行业先行者的深厚底蕴，该文给予广大读者的影响力相当之广泛，见地之深令人钦佩。该刊物在当年夏天惨遭有关部门停刊处分，理由为刊名不雅等等，据说《乌鸦·乌鸦·叫》也是罪状之一。3个月后，杂志改名《电软》重生，开始了一段独步天下的黄金时期。



▲经过《Game集中营》两辑试刊后，《电软》正式创刊。

1995年《GAME集中营》刊登了一篇由主编熏风亲自执笔的文章，这篇名为《乌鸦·乌鸦·叫》的卷首稿以深刻含蓄的立意一举奠定了《电软》以后作为行业先行者的深厚底蕴，该文给予广大读者的影响力相当之广泛，见地之深令人钦佩。

上世纪九十年代初日本TV游戏产业的鼎盛时期，该国曾经拥有多达30种以上专门志。杂志办刊风格主要分为两大类，第一类为偏重于某款主机平台的纯攻略类刊物，主要以提供最新、最快的游戏攻略情报为诉求，代表刊物为《胜！SFC》和《THE SFC》。第二类则并不以游戏攻略为卖点，而是通过和软硬件厂商的紧密合作，旨在为读者提供全面的业界资讯，代表刊物为后来改名为《FAMI通》的《FAMICOM通信》，该类杂志后来逐渐成为了业界的主流。《电软》显然师法于《FAMICOM通信》，在1995至1997年这3年间《电软》曾经有多期杂志的封面采用了一个卡通狐狸的可爱形象，这其实便是《FAMICOM通信》旗下御用画师松下进设计的专属封面吉祥物内奇（**ネッキ－**），如此作为现在来看实在有些“明目张胆”。《FAMICOM通信》的新闻栏目一向以报道详尽客观著称于世，例如1996年初Enix正式参入索尼的记者发布会上SCE副社长德中晖久手指会场天花板喃喃说出：

“有了《DQ》的加盟，PlayStation 犹如头上顶着青天！”这样的历史名场面报道，至今依然让人产生犹如历历在目的既视感。《电软》最初选择走新闻资讯路线的初衷应该是基于成本和印刷技术的考虑，1990 年代初期国内的民用彩印技术根本无法达到海外媒体的水准，而且发行成本也会大幅度提升。《电软》在创业初期充分体现了一家行业主流媒体的新闻责任感，除及时报道了海外第一手游戏资讯以外，对于国内业界也进行了多方位的参入提携，例如前导软件大作《赤壁》的连续追踪报道、上海南梦宫游乐中心专访等等，对于天津光荣《提督之决断》“四君子事件”的大胆披露更获得满堂喝彩。

对绝大多数早期国内玩家而言，《电软》就像一本启蒙《圣经》，为他们展现了精彩斑斓的游戏世界，其功莫大焉！早期《电软》办刊风格借鉴《FAMICOM通信》颇多，但决非简单照搬，而是逐步摸索着走出了一条独具特色的自我发展之路。

同样在 1995 年，由叶伟和张弦于联名发表于《电软》的一篇关于任天堂 SFC 和世嘉 MD 性能对比的文章引起了广泛关注，甚至还发生了跨媒体的激烈论战。这个事件实际乃是编辑部精心策划的一个“阳谋”，显然深谙与人斗其乐无穷的至理，通过这个策划使得杂志的知名度取得明显提升，销量也扶摇直上。事后有人指责《电软》一手打开了日后游戏玩家门阀互争的潘多拉魔盒，然而这不过是新闻媒体进行市场运作的高明手段而已，门户之见即便在日美等新闻开放的国度同样比比皆是，《电软》不过因势利导稍加以合理炒作罢了。相比之港台一些娱乐媒体虚构杜撰明星之间恩怨八卦的下作手段，《电软》的市场运作手法并无太多可以针砭之处，相反还通过该事件让广大读者普及了硬件知识，真正了解到了整个电子游戏产业的竞争实态。在此之前，绝大部分的国人都对业界常识处于蒙昧状态，例如笔者当年曾亲耳听到过上海某著名电玩专卖店老板向顾客推销世嘉 MD 时宣称系任天堂出品的第 16 代主机这样的笑话。通过了《电软》不断科普常识，诸如位元和 CPU 等时髦词汇逐渐深入人心，而任天堂和世嘉等厂商品牌更是获得了认同。对于绝大多数的早期国内玩家而言，《电软》就像一本启蒙《圣经》，为他们展现了精彩斑斓的游戏世界，其功莫大焉！



□《96格斗天书》中的经典一幕，各位老读者都有印象吧？

年前曾经有幸参加了一个圈内人士的小型聚会，一个在美国纳斯达克上市的网游公司青年高管在酒酣耳热之余，忽然放下了原本矜持的架子，略带羞涩地说：“记得当年读大学的时候，听了《电软》的宣传节衣缩食买了世嘉 SS，结果《FF Ⅶ》和《生化危机》都出在了 PS 平台上，那个悔啊！”至今依然有人在指责《电软》在 32bit 时期舆论倾向性对于玩家造成的误导，实际上当时杂志虽然比较侧重于 SS，但是对于其他硬件平台并未有露骨的歧视对待，国内惟一的任天堂 N64 发售前后的软硬件详细报道、国内最出色的 PS 超大作《FF Ⅶ》连续攻略（由责编杨柯来亲自执笔）等许多明显的事例均被人选择性失明了。相比较现在一些网络媒体小编凭借一己喜好，动辄采用夸张标题歪曲事实，《电软》当年的职业节操实在要高尚得多。而且这些也都从一个侧面也说明了，《电软》当年在广大游戏玩家心目中的影响力之惊人可见一斑。

早期的《电软》办刊风格借鉴《FAMICOM 通信》颇多，如“GAME BAR”等经典栏目也大多脱胎于其中，但是该杂志决非简单地抄袭照搬，而是逐步摸索着走出了一条独具特色的自我发展之路。那时候，杂志的经营手段非常多样化，先后推出了《MAGIC 地带》和《96 格斗天书》等许多脍炙人口的衍生书刊。许多书籍的内容均取自日本杂志并加以增删润色，例如其历年出版的“《典藏本》系列”内容均源于《FAMI 通》（《FAMICOM 通信》）每年的业界大盘点，经过《电软》的翻译整理后成为了可读性颇高的工具资料。《98 典藏本》曾经长年置于本人的书桌案头，每每借以查阅 32bit 时代一些软硬件销量的数据，直至全书完全翻烂散架为止。由于当时《电软》一家独大，圈内英才可谓冠盖云集，如叶展兄弟、雪鹰、特工黄和上海叶张二人组等皆为一时之选。

关于《电软》没落的根源，许多人归结为网络时代对于传统媒体的巨大冲击，亦有人认为是投资方财力不足导致在与对手的商业竞争中落败，实际这些不过是表象而已，自身的不思进取才是该杂志最后走向衰亡的根源所在。

就像早年独霸天下的任天堂一样，长期占据国内市场主导地位的《电软》在 1998 年以后逐渐失去了进取心，不再注重培养新一代编辑和撰稿人，其稿酬标准始终延续多年前的低标准且发放周期长达半年以上，以至于许多过去的紧密合作者一旦有了新的选择便毅然弃之而去。而杂志依然采用质量粗劣的黑白印刷，完全背离了时代进步的需求。至于支撑一家杂志门面的编辑团队，实际上在 1998 年后仅剩下晋升为主编的杨柯来和 PHOENIX 两个老将勉强支撑门户，过低的薪酬标准导致旗下编辑如走马灯般频繁更换，业务水准自然也无法得到相应的维持。至于 2000 年以后据说和《游戏机实用技术》之间锱铢必较的成本血拼更是绝对的昏招——在表面上大作无用功，而杂志的内在质量却泥沙俱下，让广大读者有了直接的对比。这个真实的世界并不建立在一切假设之上，如果《电软》能够在 1998 年前后主动进行产业升级，凭借其当时在国内的影响力，何至于会有此后的凄凉景况？有人说 2007 年初最后的老人 PHOENIX 的挂冠而去实际已经标志着《电软》的死亡，本人非常赞同这一点，此后的《电软》相当于失去了生命活力，不过是凭借着多年积累的品牌底蕴苟延残喘而已。笔者曾经和《电软》有过一段紧密合作，虽然感觉杂志方颇有意重整旗鼓，但是其旗下的员工早非昔日那些业界翘楚，再无回天之力。记得有篇分量颇重的稿件，在完稿时觉得某个卷首的段落移至结尾部分可读性似乎更佳，复制粘贴后却忘了将原段落删除，居然一字不改原文照登，其编辑的专业素养实令人扼腕。更有甚者，有友人精心创作月余写就的《Square 的 A・RPG 漫谈》一文，编辑居然男女不分地将文中下村阳子和田中弘道两人照片错换，作者一怒宣称永远不再向该杂志供稿。

个人曾经非常喜欢《游戏批评》这本副刊的名称和市场定位，然而这本《电软》后期非常重要的副刊却在市场竞争中彻底败给了竞争对手《游戏・人》。《游戏批评》从表面看市场定位和日本同名刊物相似，没有广告并尽可能压低印刷成本，但是由于其市场定位与《电软》主刊的主流用户格格不入，而文章内容也不尽如人意——专业人士嫌其流于浮浅，而普通读者则认为过于艰深晦涩，因此难免遭到市场冷遇。反观《游戏・人》则完全贯彻了游戏人文主义的思想，完全放下身段去迎合广大读者的欣赏口味，因此能够获得了积极的评价，在市场取得了立足之地。

《游戏批评》表面看市场定位和日本同名刊物相似，没有广告并尽可能压低印刷成本，但其市场定位与《电软》主流用户格格不入，而文章内容也不尽如人意——专业人士嫌其流于浮浅，而普通读者则认为过于艰深晦涩，因此难免遭到市场冷遇。

在那个资讯闭塞的时代，有人来回奔波两个多小时并花费近一周的薪水去买回仅能看懂图片的外文杂志解馋，而现在却有越来越多的人宣称不再对纸媒体感兴趣；在如今这个手机游戏全面流行的时代，曾经风光红火过的 TV 游戏产业却正在遭遇着前所未有的生存挑战。

如是种种，道尽无常。

许多曾经伟大的人和事物由于领时代风气之先而堂堂登场，但往往又因落伍而遭遇淘汰。或许，《电软》的覆灭同样是因其不合时宜，终于无法摆脱命运的轮回之劫。

我想，纪念一本渐渐被人遗忘的杂志，本质上缅怀的是那段曾经给我们带来无限快乐和梦想的岁月吧……

关于游戏的日子

文：王涛

写此稿时已近凌晨4点，我的床边躺着PSV和新买的游戏。游戏买了两天了，一直没时间把它放入机舱，其中很重要一个原因是没有时间给PSV充电，这就是我如今游戏生活的写照，爱并痛苦着。好怀念那个游戏是信仰，游戏是梦想的年代。

我愿意把我的游戏生活划分为四等分：从接触到游戏一直到买第一期《电软》是第一部分；从买第一期《电软》到进入《电子竞技世界》是第二部分；从《电子竞技世界》到《实况足球》中文解说是第三部分；从《实况》中文解说到现在是第四部分。第一部分是初尝，第二部分是深爱，第三部分是从业，第四部分是老夫老妻。

接下来我们只谈深爱，不谈初恋，不谈结婚，不谈七年之痒。



■作为"《实况足球》中文解说员"为广大球迷玩家熟知的王涛，其实也是《电软》与UCG的"双料资深读者"。

记得一个夏日的午后，我在一个书店偶然发现一本印有一位美女及一个怪物的杂志，名为《GAME集中营》。当时对这名字印象很深，现在提起，还能感受到一种原始的，近似于游戏荷尔蒙的味道。我始终觉得，一个男人，三分之一荷尔蒙是为女性分泌的，三分之一是为运动分泌的，三分之一是为游戏分泌的，缺其中一样，那都是荷尔蒙分泌不均。

> **我始终觉得，一个男人，三分之一荷尔蒙是为女性分泌的，三分之一是为运动分泌的，三分之一是为游戏分泌的，缺其中一样，那都是荷尔蒙分泌不均。**

那时，正是我游戏荷尔蒙分泌旺盛的年纪，提起《GAME集中营》和那期的封面，我甚至能隐约记起当时的味道，或许是当时家里的味道，也或许是当时那本书的印刷味道。拿到书，我很快就被那五花八门的图片和游戏资讯所吸引。在那样一个没有网络的时代，那就好比一只饥饿的狼看到了一盘盘切好的涮羊肉。这种感受，现在这些天天生活在羊窝里的小狼仔们很难体会。我在羡慕当今孩子玲琅满目的选择时更羡慕自己那时从一无所有到渐渐满足的游戏生活。

其实在《电软》之前，我也购买过其他一些关于游戏的书籍，有一本叫做《电脑游戏合辑》的书是我买的第一本游戏书籍。当时书里介绍了街机《吞食天地Ⅱ》的PC移植版，那时我酷爱那款游戏，于是动了买游戏的理念。那本书的最后一页有一些广告，我顺着广告用电话和汇款的方式，向成都某公司寄去38元，买一张《吞食天地Ⅱ 赤壁之战》的软盘。那时的38元是我3个月的零花啊！此后便开始了漫长的等待，开始我还能和广告上刊登了姓名的业务员通上电话，几周之后，在百般解释都用尽以后，对方选择了消失，我生命中第一次意识到自己受骗了。有点不相信，有点想不通，当时一个14岁的男孩也不知如何维权，只能从此不再相信邮购。后来生活中出现与那个业务员同名的，我都认为是骗子，如果他恰巧也是成都的，那我会认定是他骗了我。

好了，悲伤的往事就回顾到这里，转回《GAME集中营》。当时喜欢上这本杂志，与一款叫做《吞食天地Ⅱ 诸葛孔明传》的游戏颇有关系。那时玩这游戏，在其中一处卡了半年，死活无法通过。记得某一期，《集中营》祭出全攻略，我照葫芦画瓢，很轻松地穿了那个游戏。从那时起，就培养起了看攻略走流程的习惯。

当时那杂志里，还有一个知名板块，叫做"龙哥热线"，龙哥就是那时我们的偶像，感觉他无所不知，无所不晓，似乎什么游戏都玩过，而且都能打穿。一直想见见龙哥，直到十几年后的2003年，我在《电子竞技世界》做一个FC 20年的专题的时候，采访了龙哥。未见真人前，我一直觉得龙哥应该是一个很帅的滑板少年形象的高个子，见到真人让我有些失望，尽管不难看，但绝不是滑板少年。而此时的龙哥也早已离开《电软》多年，尽管龙哥的名号还在。

我已经记不清从哪一期开始，《GAME集中营》彻底改名为《电软》，改得时候，我很是失望。

集中营，那是对我们玩游戏的人聚集场所很恰切的形容。游戏是洪水猛兽，而我们始终与它为伍，这是当时社会对游戏的主流认识。改叫《电软》实在太不够潮流、不够新意。但我等只能接受，现在想来，应该是主管文化部门觉得"集中营"这个词不好吧，但那时的改名，或许冥冥之中已注定了后来的衰亡。

《电软》也有广告，大量的广告都指向一个地方——地安门大街。从那时起，我便向往那条街，不是因为《北京一夜》，单纯因为游戏。1996年，初中毕业的我考入重点高中，作为奖励，我要求去北京，去地安门。到地安门那天朝圣的感觉，我至今难忘，我和妈妈照着北京地图从天安门走到地安门，那时看地图觉得只有一掌宽的距离，走着应该不累，现在回忆起，真是无知者无畏。走到地安门，我的体能已然强弩之末，但依旧买了不少游戏，买了一个遥杆。那一天的感觉美好极了，后来无数次再去地安门，才意识到到那是一个JS遍布的地方，哪有那么美？

《电软》在我的童年和少年时期，几乎就是我游戏生活的惟一导师，那里埋藏着我当初的梦想和无知。当年我卖掉所有FC收藏买来MD，接着又卖掉MD买DC，然后再卖掉DC买PS2，这些都是在导师的指导下完成的。我没有成为一个游戏商人，也是游戏导师告诉我，游戏的精髓不仅仅是买卖，它是一门艺术，需要你慢慢体会。

去年惊闻《电软》停刊，伤感不已。但细想下来，自己已有数年不买不看这本杂志了，停刊也是自然。记得当年《电软》一篇檄文《乌鸦·乌鸦·叫》，深刻分析了中国游戏现状，其实我更想用《乌鸦·乌鸦·叫》来命名当今中国传统媒体的发展状况。逆水行舟，不进则退。但愿未来平媒能找到新的生存方式，不然，将来的一切传统媒体，或许都将成为《电软》一般埋藏在读者心底的深层记忆。

> **其实我更想用《乌鸦·乌鸦·叫》来命名当今中国传统媒体的发展状况。逆水行舟，不进则退。但愿未来平媒能找到新的生存方式，不然，将来的一切传统媒体，或许都将成为《电软》一般埋藏在读者心底的深层记忆。**

梦想照进现实

文：一刀

不知不觉，在UCG已经工作了10年头。10年来，作为从业者，目睹了太多兄弟媒体的兴衰变迁，可谓几多唏嘘。不过，真的能让我想要为纪念一本杂志而动笔写点什么的，目前来看，大概也就只有《电软》了。

好吧，故事还是要从头说起。

看过贾樟柯早年电影（《小武》、《站台》之类）的朋友应该知道，1990年代中期，中国的县城大都展现着一幅很奇特的景观：一方面，传统乡镇的质朴与纯粹已经完全被打破；另一方面，虽然有了城市那般的喧嚣忙乱，但与之相应的秩序和规则还没有建立。换句话说，街机厅、录像厅以及台球厅之类娱乐设施已然遍地开花，但“禁止未成年人入内”什么的根本没人提，而我就是成长于这样一个环境中的县城少年。所以，在街机厅和人切《街霸》直至“真人快打”，在录像厅跟着大部队边鼓掌边嚷嚷“老板换片儿！”等等这些事儿，本刀当年真没少干，尽管那会儿也就十四五岁的年纪。

自然而然，在街机厅被老师或家长就地摁住的情况也少不了，再加上那会儿社会主流舆论正在不遗余力地妖魔化电子游戏，于是在父母眼里，“游戏即洪水猛兽”的观念被建立了起来，时至今日也没有什么改观。但大伙儿应该都知道，这个年龄段的青少年是最叛逆的，再加上中学阶段课业过于繁重，亟需减压，因此，每个周末去街机厅报道，似乎成了我雷打不动的日程。当然，家附近的机厅是肯定不能去的。

就这样，在和家长及老师的斗智斗勇中，我完成了从普通少年到街机仔的蜕变，但同时怀揣着一颗二缺文艺少年之心的我，时不时地开始问自己：游戏是什么？她如此吸引我的魅力到底在哪里？

行文至此，《电软》终于该登场了。

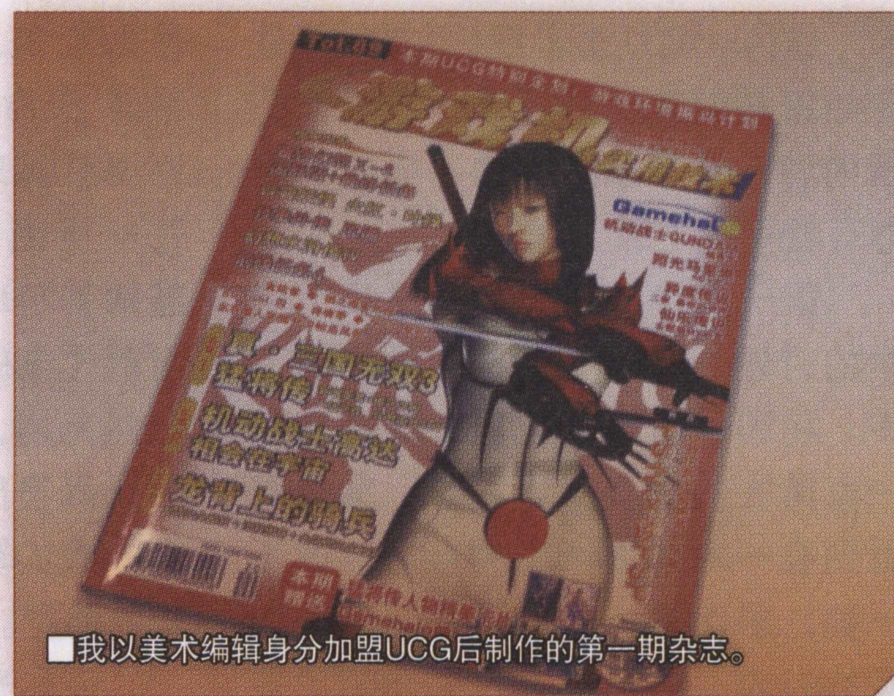
和很多成长于城市的读者不同，印象里我看到的第一本《电软》，是1994年第3期，也就是以《VR战士》初代海报做封面的那期。但这次邂逅仅此而已，我甚至连翻都没翻一下，便与这本杂志擦肩而过了。原因忘记了，大抵是担心这本在封面上赫然印着“GAME集中营”字样的杂志拿回家肯定会被老爹直接塞到火炉里吧！

> **在和家长及老师的斗智斗勇中，我完成了从普通少年到街机仔的蜕变，但同时怀揣着一颗二缺文艺少年之心的我，时不时地开始问自己：游戏是什么？她如此吸引我的魅力到底在哪里？**

不过4年后的1998年，当我第二次在大学同班同学“瑶姐”的书架上看到这个刊名时，记忆瞬间就涌上来了。瑶姐和我一样，是标准的抠脚大汉，但因为名字太过女性化，结果一进校门便落了这么一个脂粉气浓重的雅号。瑶姐成长于城市，ACG知识丰富，且喜好收藏漫画及杂志。正是通过他的收藏，我迅速补完了对《电软》从创刊伊始到1998年的阅读任务，三观自然被颠覆得一塌糊涂，同时，对中学时代困扰我的那些关于游戏的终极问题，似乎也有了醍醐灌顶式的领悟。

当然，第九艺术、新兴互动媒体、全球规模赶超电影的娱乐产业，这些关键词如今来看早已是陈词滥调，但在当时，对于一个家用机经历仍停留在MD时代的县城街机仔来说，这些概念足以让我憧憬许久。而正是《电软》，打开了我的启蒙之路。

后来，我和瑶姐迅速成了志同道合的死党，一起凑钱买杂志、买主机、买游戏，并联手创办了名为“妖刀”的校园漫画社（妖刀，Dreamcast的开发代号，各位懂的）。俗话说“自古ACG不分家”，社团虽然名为漫画社，但其实游戏党在其中所占的比例不可小觑。谈起《电软》，个个两眼放光；说起“闯关族的家”、“大墙画廊”什么的，人人如数家珍。现在回想起来，在那个游戏媒体匮乏的时代，《电软》对促进国内电视游戏玩家群体的建立和交流，绝对起到了难以估量的巨大作用。而对于我自己来说，《电软》让我逐渐意识到，游戏杂志的编辑制作，其实是一份有趣且颇具使命感的工作。如果有一天，我能够参与其中，那绝对算得上梦想成真吧！



■我以美术编辑身分加盟UCG后制作的第一期杂志。

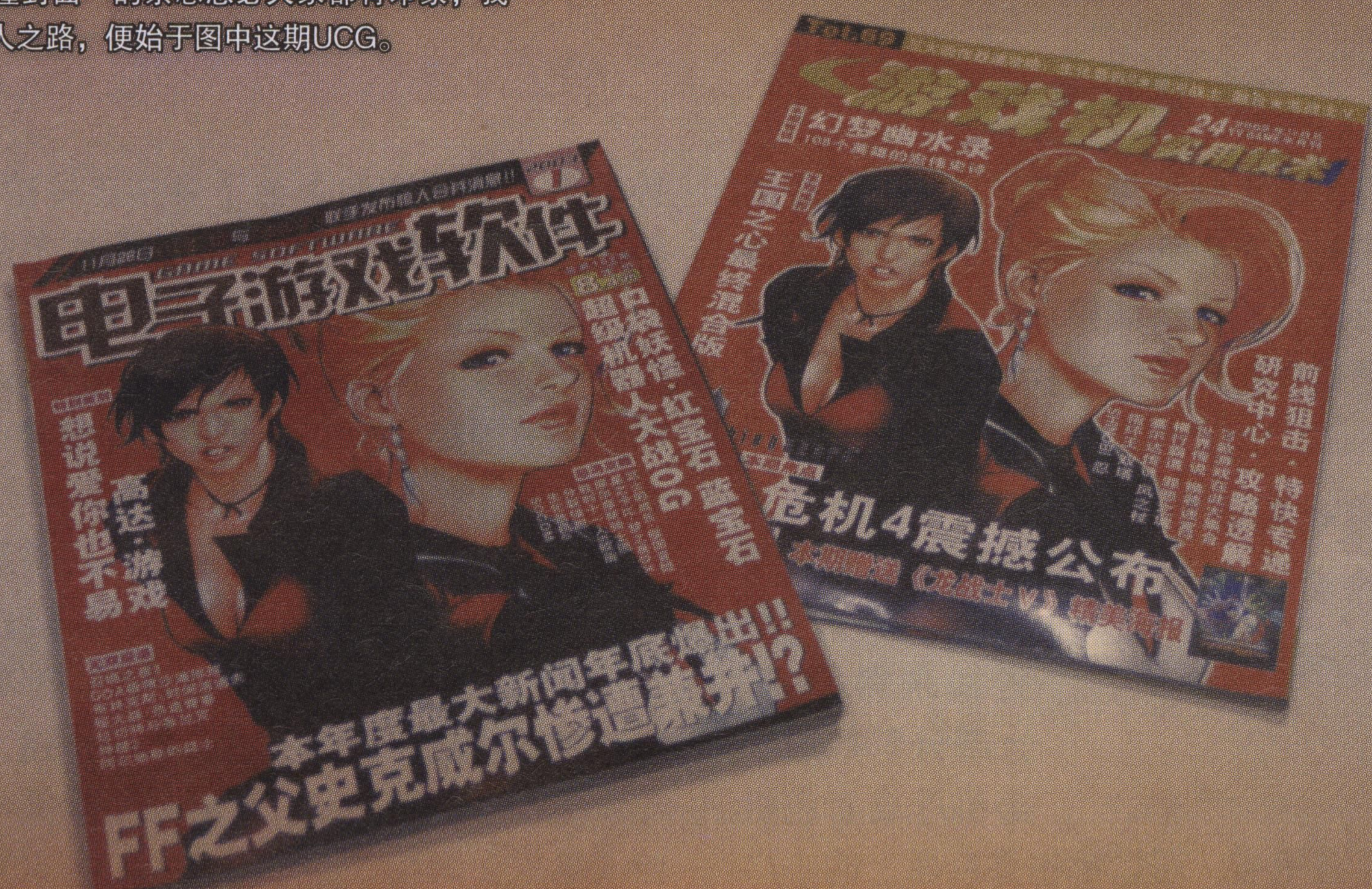
据说，此后转职为UCG编辑的我，一度成为社里师弟师妹眼中活着的传奇。时至今日，偶尔还会有当年的社友在网上以“一代目”称呼本刀……作为一个三张开外的老屌丝，听到这个，实在是惭愧不已。

> **《电软》让我逐渐意识到，游戏杂志的编辑制作，其实是一份有趣且颇具使命感的工作。如果有一天，我能够参与其中，那绝对算得上梦想成真吧！**

2002年夏，大学毕业后的我赴天津进修设计。是年秋季，机缘巧合下，在某次《VR战士》玩家北京聚会活动后，我和家在天津的《电软》编辑天师（李胜）一起乘火车返津。当时天师因在杂志上过于特立独行的言辞而遭到不少读者的口诛笔伐，但在火车上听这位健谈的前辈侃了一路游戏之后，我方才发现原来生活中的他竟是如此亲切，而他对游戏理解之深刻、相关知识储备之丰富以及对游戏的那份热爱，也都令人印象深刻。最重要的是，这次与《电软》编辑前辈的偶遇让我意识到，游戏编辑绝非仅仅杂志上展现出来的那一面，他们也是有血有肉的普通人，而这也正是我下定决心成为其中一员的契机。

2003年，非典来袭。学校半停课状态下，我有了足够的时间用于玩游戏并梳理自己的一些看法并形成文字，其中有一部分也获得了在UCG等杂志刊发的机会。半年后，在胜负师等人的大力帮助下，我进入了梦寐以求的UCG，并从此展开了十年的游戏编辑之路……

这一切，始于《电软》。以上文字，是为纪念。



■这两本“撞封面”的杂志想必大家都有印象，我的自由撰稿人之路，便始于图中这期UCG。

我的电软情结

文：纱迦

作为一名从上世纪80年代起就开始接触游戏机的玩家，我与作为国内游戏杂志领路人的《电软》自然有着不解之缘。

第一次接触《电软》是我上中学的时候，那是一个春光明媚的下午，我和一帮同学有说有笑地来到一家常去的小卖部买冰棒，突然间看到有一本封面新奇的杂志。拿来一翻，居然是一本专门介绍电子游戏的杂志。这期《电软》介绍了多篇光荣SLG的攻略，其中包括《水浒传 天命之誓》和《大航海时代》。这两款游戏正好是我的最爱，当时在一不懂日语二没人帮忙的情况，连蒙带猜硬是把游戏摸透了。虽然当时《电软》上登的攻略对我来说已然无用，但能够看到一本电玩杂志已属喜出望外，加上又看到这两个游戏的攻略，真是有一种相见恨晚的感觉。

说起来自己能成为一名游戏杂志编辑，和《电软》也有很大关系。在加入UCG之前，我曾经给《电软》投过不少稿件，还多次被采用刊登。我以前是个地地道道的街机玩家，最喜欢的游戏除了Capcom的"黄血系列"，就是彩京的弹幕游戏。2001年初，我写了一篇名为《戏说彩京》的文章投给《电软》，后来久久不见回应，正好当时看到UCG招聘的信息，遂将此文略作修改，作为投名状寄去，幸运地被当时的责编看中，于是正式成为UCG编辑并工作至今。巧合的是，当我来到UCG之后，《电软》又刊登了我的这篇文章，着实有种阴差阳错的感觉。这篇极力称赞彩京的弹幕美学的文章也是我玩家时代的经典之作，最得意的一点就是把"在《武装飞鸟》第4关BOSS的弹幕中生存"比喻为"摩西分开红海"，最近还曾在国内某论坛看到有资深玩家提起。当然，这篇文章他只可能是从《电软》上看到的，我心中的感慨自是不言而喻。

> **这篇极力称赞彩京的弹幕美学的文章也是我玩家时代的经典之作，最得意的一点就是把"在《武装飞鸟》第4关BOSS的弹幕中生存"比喻为"摩西分开红海"，最近还曾在国内某论坛看到有资深玩家提起。**

■曾经耗费我大量时间和精力的游戏——彩京《打击者1945》。

成为UCG编辑之后，同行的《电软》自然是需要反复揣摩的目标。个人印象最深的是几年前，由小沛主持的那次大改版。加大开本、增大评论的改动尤其让人眼前一亮。可惜后来因为多方原因，这次改版也未能挽回败局。古人说他山之石可以攻玉，回首看看《电软》的历史，值得平媒深思的地方很多。网络大环境的影响固然是重大原因，但正如同电视的出现未能消灭广播和报纸一样，在未来相当长的时间内平媒依然有足够的生存空间，特别是在如今网络文化日益浮躁的情况下。但平媒也不能原地踏步，我认为当务之急是提高编辑素质，保持严谨态度，做出独家内容。只有做到以上这三点，才能避免成为网络冲击的下一个牺牲者。

很多读者以为UCG和《电软》是势不两立的死对头，在多年编辑生活中这样的来信和发言不知看到过多少回。俗话说同行是冤家，大家有这样的想法也很正常，但事实上并不是这样。至少在我心中，《电软》亦如1996年春天的那个下午，春光明媚。

时之砂

文：胜负师

和我的同事们一样，在成为编辑之前是首先是一个游戏杂志的忠实读者，又因为自己标准70后大叔的身份，自然而然地见证了中国游戏杂志从石器时代到黄金时代的蜕变。其中对我影响最为深远的自然是被很多玩家称之为"启蒙老师"的《电软》。

具体的年份实在有些记不清，但我与《电软》的第一次相遇是在一家朋友开的包机房里。那时包机生意火爆，等候区的人多时，老板会拿出几本游戏杂志给大伙解馋。和花花绿绿的香港杂志相比，只有几页彩插的黑白《电软》显得极为朴素，但行文方式要亲切得多。一个个和游戏有关的小段子信手拈来，看得我经常不由自主地笑出声。

> **在那个信息闭塞的年代，一本游戏杂志就成了很多人了解电玩资讯和游戏知识的惟一途径，这让《电软》在很长一段时间里几乎成为一种宗教——她说什么我就信什么。**

不久后，我开始自己掏钱购买《电软》，那时钱来得不易，大部分都捐给了街机厅或者包机房，只能从牙缝里省，所以哪怕是杂志上的小广告也看得特别仔细。（后来我还真照着广告上的地址跑去上海买游戏）为了令杂志的价值最大化，我也会拿着《电软》向身边的朋友"布道"。在那个信息闭塞的年代，一本游戏杂志就成了很多人了解电玩资讯和游戏知识的惟一途径，这让《电软》在很长一段时间里几乎成为一种宗教——她说什么我就信什么。

一期不落地买了一阵子，一时手滑写了封信给编辑部，两三个月后居然还节选了一段刊登了！自己写的东西第一次被印成铅字，那叫一个兴奋啊！把那短短一两百字看了不下十遍，结果还坐车坐过了站。此后我几乎以一个星期一封的频率给《电软》写信，除了提意见、拉家常，写得最多的还是给秘技天地的投稿。印象比较深的PS经


■几年前，国内粉丝为肚负师制作的3D形象。做撰稿人那会儿，哪有此等待遇？

典音乐游戏《纵情跳跃》(BUST A MOVE)的全部隐藏指令，小小一个表格，花了我六七个小时一一测试；还有一次针对编辑（可能是天师）的《御意见无用》心得写了一篇纠错文，指出哪些是“伪连技”，哪些连技还可以更爆血，并列出一堆自己发掘的连续技，后来杂志上很认真地给予回复，并说明其实那些所谓的伪连技是因为调了“重力 -1”。秘技心得投稿的过程也是我养成游戏研究习惯的过程，对于我之后的游戏之路算是相当有益的铺垫。

那个时期，陆陆续续会有些几十块钱的汇款单寄到我家，备注栏里写着“稿费”字样，父母第一次看到时很是惊奇，从小反对我打游戏的他们，态度也逐渐转变。后来，我不满足于只刊登些豆腐块儿，开始写一些千把字的游戏评论、杂谈，偶尔也会刊登，只是中奖率不高。好在我心态还行，只当是练练笔，不管怎么说，我稿子的第一个读者可是杂志编辑哦，这就够了。后来有一次，我收到一张汇款单，竟然有700多块钱！那可是上个世纪，700多呐，我简直不敢相信自己的眼睛！我妈更是眉开眼笑，说儿子啊，你看你这次拿这么多稿费，要不拿几十块钱出来，我给你做几个好菜庆祝一下。后来我又和几个哥们儿一起吃了顿大排挡，买了些新游戏，最大一笔支出是把PS那吱吱作响、随机读碟的光头给换了，总之没几下就把700多巨款挥霍一空。

> 虽说之前对《电软》的情况也有所耳闻，但当交手这么久的对手真的要消失的时候，我却一点都高兴不起来。除了那份启蒙情结之外，偌大的一个中国，却容不下两本电视游戏杂志共存，又有什么好高兴的呢？

大概一个月后，我收到一封《电软》编辑部的来信，大意就是感谢我一直以来的支持，并投了那么多的稿件，最后一句是上次那700多元稿费由于他们工作失误寄错了，其实是100多，希望我能把多余的稿费退回……所以说亮点总是在最后。我已经不太记得我当时的表情了，总之我姐知道这事儿以后，整整笑话了我一个月。当然，钱我最后还是退回去了，还因此借了几百的外债。

又过了差不多一个月，我收到一个邮包，里面是一些《电软》出的周边刊物，还有一封感谢信。第一次有人用“高风亮节”这样的词儿来夸奖我，其实还是挺受用的。不知是不是受寄错稿费的事情影响，我之后的投稿命中率越来越高，几乎到了每期杂志都有我名字出现的地步，后来还装了吧唧地取了两三个笔名来回用，渐渐把自己锤炼成了一个自由撰稿人。

其实从参加工作经济独立之后，我便是《电软》、《电电》双修的状态，2000年开始更是发展成《电软》、《电电》、UCG三修。对《电软》的长久情感割舍不下，《电电》的文化气息引吸着我，而UCG全彩的视觉冲击和扎实的攻略研究也是我所重视的，一度造成家里的游戏杂志堆积如山。妈妈每次打扫房间都会吐槽，而我回嘴时都会说这些全是稿费换的，没花什么钱！

> 我至今还记得当年社长对我们的要求：“从每一期的《电软》中至少找出三个比我们做得好的地方，而不是去挑她的毛病，这才是竞争者应有的心态。”

事实上，三本杂志我都会有针对性地投稿，从个人感受来讲，在很长一段时间里，《电软》依然是游戏撰稿人最大的平台，但算不上是一个理想的平台，对于成长中的年轻撰稿人更是如此。稿件刊登往往要滞后两三个月，稿费发放更是可以拖上半年之久。记得自己写过一篇夸张的游戏评论，评论的游戏尚未发售，里面的评语可以万能套用，主要是讽刺那些游戏还没玩到就瞎评价的人。结果文章刊登时那款游戏已经发售，而且没有全文刊登，把最重要的后记部分给删掉了，其效果可想而知。感觉那一阵子自己被人喷得挺惨，每次都要解释一番，很是冤枉。

和《电电》的合作一开始还不错，但好景不长，在其陷入混沌期后，我有一笔稿费催了大半年，最后负责我稿子的编辑实在过意不去，拿自己的工资垫了出来。相较之下，处于创业期的UCG绝不会在这方面给撰稿人设卡，这让饱受稿费困扰的我对这位游戏杂志中的后起之秀顿生好感。

2002年夏天，在机缘巧合之下，我辞去稳定的工作，前往千里之外的UCG二编室，当了一名专职的杂志编辑。这一年开始，所有的游戏杂志都不用自己花钱去买，但是看着桌上摆着的《电软》，过去的启蒙老师如今成了竞争对手，“超越《电软》，做中国最好的电视游戏杂志”转眼间成了自己的目标，心情总是有些异样。我至今还记得当年社长对我们的要求：“从每一期的《电软》中至少找出三个比我们做得好的地方，而不是去挑她的毛病，这才是竞争者应有的心态。”

我刚加入UCG那几年，也是两家杂志竞争最为激烈、火药味最浓的时期。从资讯到攻略，从光盘到赠品，从出刊时间到发行，几乎每一个细节都在针锋相对，若不身在其中，是绝对不会以这样的角度去剖析《电软》的优劣长短的。而这种神经紧绷的状态，也成为了UCG高速发展、后来居上的催化剂。

三年前，因为环境的需要，我的工作重心逐渐转向管理。此时的《电软》已失去当年的锐气，迫不得已的降价减页，再加上人员流动太多太快，在其暮年未能沉淀下更多的精彩；

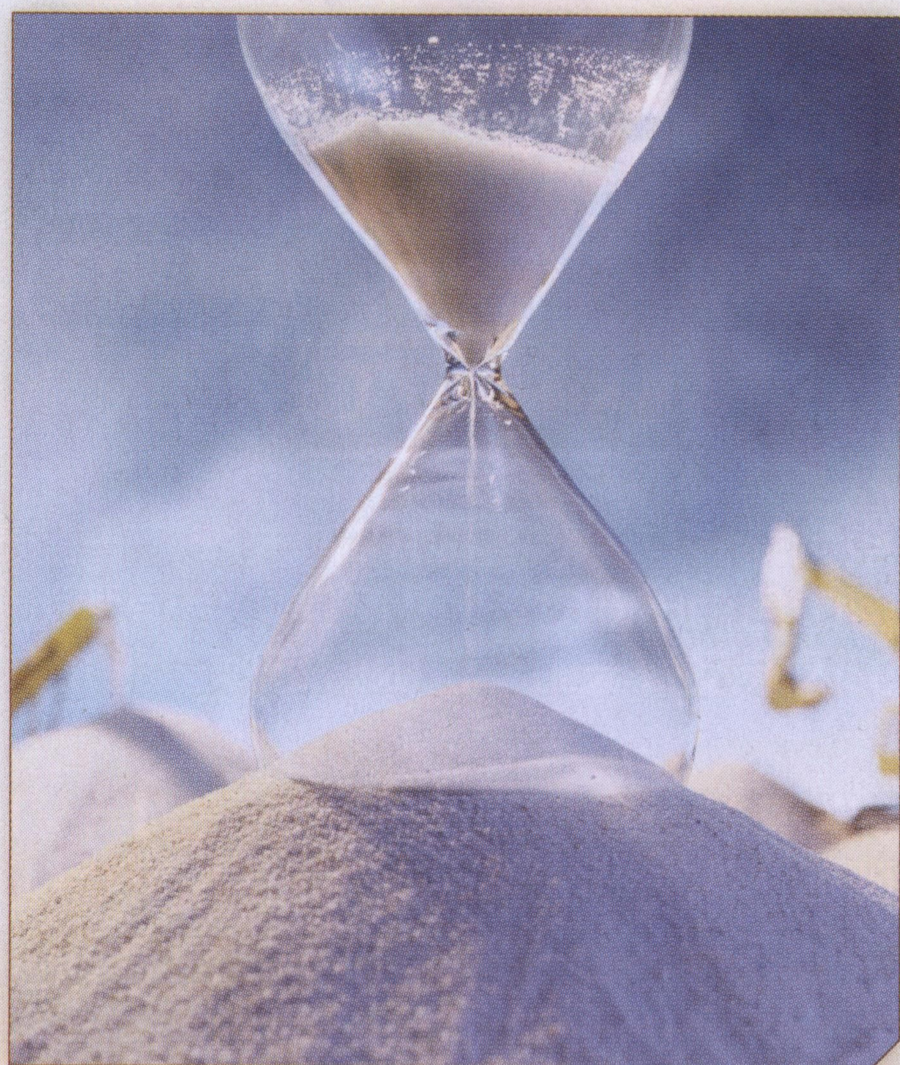
两年前，我在香港游戏展的内地媒体晚宴上第一次见到时任《电软》主编的小沛，席间如同两位老友般畅谈游戏，绝非同事们调侃的“两大主编决战铜锣湾”；

一年前，宇多田那条发得有些“冲动”的微博让陪伴了中国玩家近20年的《电软》不至于悄无声息地退出历史舞台。虽说之前对《电软》的情况也有所耳闻，但当交手这么久的对手真的要消失的时候，我却一点都高兴不起来。除了那份启蒙情结之外，偌大的一个中国，却容不下两本电视游戏杂志共存，又有什么好高兴的呢？

那一天，我看到最多的评论就是：“《电软》倒下了，那下一个该是UCG了吧？”“UCG要加油啊！不要成为下一个《电软》！”顶着这样的“诅咒”与激励，我们撑过了300期，撑过了319期，今天也还有条件让几位《电软》的“末代编辑”在他们未能出版的320期上说一些心里话，做个相对正式的告别。

说起来，《电软》只是这些年“纸媒困局”中又一个悲壮的牺牲者，她所面对过的每一个现实问题，UCG都将面对，都已面对。解决这些问题，需要志气，需要勇气，也需要一点“运气”。我们可以把一切逆境归罪于时运不济，但大环境再差还能比草创时期更苦更难么？即便是运气，那也必须是谋事在人，才能成事在天。就算有一天，真的到了不得不说再见的时候，我也希望自己能挥挥手，微笑着说无愧、无憾。

回忆如同一个晶莹剔透的砂漏，泛着微光的细砂缓缓流动，琐碎而又清晰。你将它翻转，反复欣赏，却发现瓶子外的时间依然汹涌流淌。你的眼角新添了几道鱼尾纹，眯起的双眼似乎发现了什么宝藏，那是砂漏上倒映着的你的脸，一如少年……



UCG电软怀旧特辑，我买到了

只看楼主 收藏 回复

夜的百C昼的黑 mother 10

自从说会有电软特辑后，每天上学，都盯着报刊亭看，今天放学后就看到在卖了，于是果断掏出钱来买了一本，尽管我从初三才开始买，但是看到这本书后，心中也不免有些感慨

斯哥诺 金手指 12

UCG本期估计是2年内销量最高的一期，电软功不可没。

酱爆大鸡丁 必杀技 3

今天早上说去再早点破钱 买了一期 没想到会怀念电软 自己找出去年电软的最后一期 319.心里说不出的滋味

遥不可及 14

安闲_铃 金手指 12

出了啊。。。（慢慢吞吞的晃到报亭去。。。）

得到了安闲铃！

梅浙人 1UP 1

看到这一期UCG才知电软停刊一年了...
小学时买的第一本游戏杂志就是电软的某本增刊，翻来覆去的看了一个暑假。打初中开始住校才能省出点钱买杂志。一直买到大二，实在感到电软质量滑坡才没再买...
也只有唏嘘一下了...

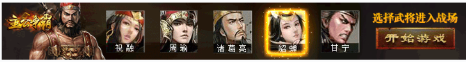


飞天小魔猪ACE 吧主

在"游戏王国"日本，有很多成功的游戏主机。像FC、MD、SFC个个都是"独领风骚"的游戏平台。相反，PC游戏仿佛在日本没有多少人气。也许是传统的日本人认为电脑是"工作"用主机的原因所致吧！但在很久以前，一部名叫X68000的家用电脑却在日本游戏业界有着举足轻重的地位。X68000是夏普公司（SHARP）推出的一款针对日本市场的家用电脑主机。与普通PC机不同的是，X68000使用了专用的操纵系统。与当时普及的DOS622系统并不兼容。这种设定严重阻碍了X68OOO在办公领域的发展，前景也被行业淡看。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-15 10:36 回复



飞天小魔猪ACE 吧主



举报 | 3楼 2013-01-15 10:37 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

但是，令人意想不到的是X68000却凭借着出色的游戏能力而风靡了整个日本。 X68000使用了摩托罗拉公司的68000处理器为主CPU，值得注意的是这款CPU正是日后世嘉五代MD以及NEO-GEO的主CPU。主频达到了10Mhz，足足比MD快了一倍！4Mhz的音效处理器为雅马哈公司（YAMAHA）的产品，可想而知音效的强劲。内存也达到了空前的1MB！再加上65536的超强发色数和画面表现能力使得X68000凌驾于当时的几部主流机种之上！ 机能的强大使得X68000可以轻易的"完全移植"火爆的街机游戏。各大游戏公司也是充满热情为X68000制作和移植了相当多的经典游戏。如：KONAMI-恶魔城、沙罗曼蛇、疯狂射击、兵锋；TAITO-飞翔鲛、大旋风、泡泡龙、中华大仙；IREM-R-TYPE、宇宙之翼；CAPCOM-快打旋风、街头霸王2、魔界村；DATA EAST-战人间发电厂；SNK-饿狼SP；等等一应俱全！RPG和SLG大作也是数不胜数，伊苏国系列、三国志系列、梦幻战士系列都有出现。直到X68000宣布正式退役之后，该主机软件种类超过3500种！可谓是一部高产主机！ 由于X68000的操作系统严重限制了该机种的普及程度，几乎除了日本市场以外没有任何国家销售过。我国也不例外，熟悉X68000的人少之又少。幸运的玩家也是旅日子弟或有日本关系的绝对少数，但在当时见到X68000游戏画面的玩家都会被惊到目瞪口呆。今天，很多怀旧的玩家用模拟器重新玩起了X68000游戏。有能力玩家还是赶快行动去感受下X68000的独特游戏魅力吧

举报 | 4楼 2013-01-15 10:38 回复

飞天小魔猪ACE 吧主



举报 | 5楼 2013-01-15 10:38 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

以上内容转载自"16位游戏"吧 作者：爱一灵灵

举报 | 6楼 2013-01-15 10:39 回复





game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

签到 03月24日 漏签0天

飞天小魔猪ACE 吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-12-09 09:23 回复

相关推荐

某种意义上真正的次时代游戏 来自微软的黑科技HoloLens 34

【转】【卡止显】次时代已来临！2015年的30款游... 《教团：1886》跳票了... 923

画面最好的xbox360游戏大盘点！ 51

玩家票选，我最喜爱的xbox360游戏 刊载于 游戏机实用技术 ... 49

飞天小魔猪ACE 吧主

Xbox 360

Xbox One

举报 | 2楼 2013-12-09 09:34 回复

XBOX360和XBOXONE游戏对比，想玩真正的次时代... 只看楼主 收藏 回复

赵洋一世祖 小吧主

目前建议诸位还是持币观望的好，PS4和Xone目前价格高，质量不稳定，游戏也没有什么太大吸引力。现在买不划算。

。。。我会偷偷的说我已经预订了XONE的"泰坦天降"限定版了么！

举报 | 3楼 2013-12-09 12:35 收起回复

飞天小魔猪ACE: 泰坦天降没有前作，在不知道游戏品质的情况下。。。汗 2013-12-10 11:41 回复

我也说一句

MAX1036 核心会员

本来360的机能就不差，新主机正常发挥的话，一般得两至三年才会强大。

举报 | 4楼 2013-12-09 20:57 收起回复

飞天小魔猪ACE: 是哦，深有同感 2013-12-10 11:17 回复

我也说一句

MARINE

leon8832 知名人士

新版的360 看起来好小

举报 | 来自Android客户端 5楼 2013-12-11 23:25 收起回复

zheng201194 中级粉丝

从图片看，造型没差别，光影细致些

举报 | 6楼 2013-12-24 23:19 收起回复

FCN64爱好者 知名人士

对新主机没有什么感觉

举报 | 来自手机贴吧 7楼 2014-02-19 08:45 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

看贴 图片 精品 玩乐

10 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

サクラ大戦 Dreamcast参上！

只看楼主 收藏 回复

hlj120214
铁杆会员 8

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-04-19 16:12 回复

hlj120214
铁杆会员 8

00:00 点击播放音乐

举报 | 2楼 2013-04-19 16:19 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

呵呵，恭喜楼主，G群里有个Q名"萌狼赫萝"的女玩家在去年冬天也收了这套樱大战DC~~

举报 | 3楼 2013-04-19 20:03 收起回复

欢迎大家访问 GAME集中营吧

leon8832
知名人士 11

我察嘞！终于有人亮这套狠货了！话说谁能让萌萌来贴吧亮亮像啊！萌萌是传说中的人物啊！

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-04-20 00:22 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

萌狼赫萝的樱大战限定版DC~

举报 | 5楼 2013-04-20 09:30 回复

欢迎大家访问 GAME集中营吧

赵洋一世祖
小吧主

如果不是我最近元气大伤，准备暂时收手恢复元气，此限定版必定入手！

举报 | 6楼 2013-04-20 10:13 回复

leon8832
知名人士 11

哈哈大家快出来拜神物啊，强烈建议把萌萌的头像作成照片放大五十倍摆在桌面上这样贴吧肯定招人

举报 | 来自Android客户端 7楼 2013-04-21 07:54 回复

秋朋q27
铁杆会员 9

SS的樱花大战~~~
片头曲听这就很热血

举报 | 8楼 2013-04-21 11:54 收起回复

10 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表

唉 又一家平媒要离开我们了《家用电脑与游戏》年内停刊

只看楼主 收藏 回复

鲁尼费尔南德斯 2P 5

今日10时44分，知名游戏杂志《家用电脑与游戏》官方微博发出一份消息，微博全文如下："通知：《家用电脑与游戏》2013年11-12月合刊"，原本看似只是普通的一则新刊推荐，但是在微博配图中的一段文字却让细心的网友看出了不一样的端倪。

家用电脑与游戏
通知：《家用电脑与游戏》2013年11-12月合刊
今天 10:44 阅读(5.4万) 全部转播和评论(106) (7) 转播 评论 收藏

家用电脑与游戏微博截图微博原文配图

在这张配图中我们能够看到，通篇皆是回忆20年来青春岁月，最后一句话"让这场告别的聚会明亮温暖"更是体现出了一切都行将结束的意味。《家用电脑与游戏》作为目前国内市场上仅存的游戏杂志之一，在信息网络化高速发展的今天，最终也难逃停刊的命运。在这里向这本给广大玩家带来快乐的"家游"说一声：一路走好！

在得知《家用电脑与游戏》停刊的消息后，众多游戏圈名人纷纷在微博发表了自己的看法。

大狗 听众：113920人
纵然青春杳无踪影，理想烟消云散，我们还记得那些快乐游戏的日子。
2013-10-08 10:54:59 转播

老姚 听众：311933人
貌似又一家老牌游戏杂志要我们远去了，平媒时代已经渐行渐远……怀念那些在马桶上看游戏杂志的日子，怀念那时候看到一款杂志介绍的新游戏心情久久不能平静，做梦都想玩到，这些都只能停留在回忆中了。
2013-10-08 11:15:15 转播(2)

雪猹 1065663听众：人
无可奈何花落去，长使平媒泪满襟。 || 装甲战兔(@panzerrabbit): 家游这是要？ || 大狗(@dagoupz):纵然青春杳无踪影，理想烟消云散，我们还记得那些快乐游戏的日子。
2013-10-08 11:10:55 转播

猫冲啊 579760听众：人
最初的梦想点燃的地方，我们会带着游戏精神继续前行！ || 大狗(@dagoupz):纵然青春杳无踪影，理想烟消云散，我们还记得那些快乐游戏的日子。
2013-10-08 12:15:20 转播

关于《家用电脑与游戏》

《家用电脑与游戏》(英文名："PLAY")是国内最早的游戏杂志，为著名行业展会 CHINAJOY 首席官方平面媒体和展会日报出版商，新闻出版总署年度最受欢迎游戏评选首席专业平面媒体。创刊至今已有18年历史，在中国游戏业发展的不同阶段都起过重要的积极引导推动作用。有着资深的编辑团队，庞大的专业作者群，杂志全国发行，单期发行量为18.5万册。

《家用电脑与游戏》历史

1993年10月，国家科委批准科学普及出版社创办《家用电脑与游戏机》杂志。

1994年6月，经过半年多的筹备，《家用电脑与游戏机》杂志以双月刊形式正式出版发行。

1994年8月，第2期的封面，打出了"电子游戏是通往电脑世界的捷径"的口号，进一步明确了"寓教于乐，普及电脑知识"的基调。

1995年1月，杂志改为月刊，连续数次进入北京当月畅销书刊前10名，发行量持续增长，受到业界人士的广泛关注。

1996年9月发行配套工具软盘，开始了电子出版的尝试，此后成为国内科普期刊中最早接入互联网和开办网站的杂志之一，杂志的采编范围与信息反馈速度得到根本性的提高。

2001年1月，杂志更名为《家用电脑与游戏》进一步明确了办刊方向和读者定位，成为国内IT媒体中电脑游戏行业的权威刊物。

2002年1月，杂志变为全彩印刷。

2003年起应邀成为国家新闻出版总署等部门主办的国际著名数码互动娱乐大展ChinaJoy的首席官方媒体及展会日报出版商。

《家用电脑与游戏》杂志蝉联历届中国游戏产业年会中国十佳游戏媒体、"金翎奖"最佳平面游戏媒体和中国游戏行业年会最具影响平面游戏媒体等奖项。

2012年6月，家用电脑与游戏走过了发行的第十八年，祝家游十八岁成人礼快乐！

2013年1月，家用电脑与游戏进行小幅度改版。原副刊《新玩家》话题类栏目转移至主刊内，新玩家转型为画报形式。杂志定价改为15元/本

分享(0)

鲁尼费尔南德斯 2P 5

如今陪伴我们成长的就只有UCG了 希望他坚挺起来 不要倒下

安闲_羚 金手指 12

再也回不到每个月兴奋地去买游戏杂志的时代了，但愿ucg留下吧，即使曾经是电软的死对头，但是在这个网游打压TG，网络打压纸媒的时代，实在不是自家人窝里斗的时候

828三明治 true_end 11

这本杂志我看过。

又一本"老大哥"游戏杂志与读者们告别了。

家用机游戏界也越来越不景气了...

艾路喵nov mother 10

副刊超级好看

驱逐舰初風 BOSS 7

我人生第一本游戏杂志。。。

---

j55783808 true_end 11

对于网络时代来说，杂志这种媒体传播方式确实跟不上传播的速度跟要求了，淘汰是必然的

黑色谜笑 mother 10

又走了一个。。。。

我的狗那天死了 true_end 11

根本没看过，多数是政府太可恶的原因。

---

zheng201194 NPC 6

也是93年的哦，好早啊

---

zfrforce 金手指 12

我最早买的一本游戏杂志啊！！！！！

---

cwcdz 1UP 1

价太高，信息跟不上，不死才怪。

---

leeeel 金手指 12

合理 淘汰。

新的幻想 秘籍 4

时代变迁啊……

紫风淡月 1UP 1

我能哭吗？为什么好的东西不能延续下去。。。美好就这么逝去了。。。我只能哭了

饿成了胖子 1UP 1

哎呀真可惜，多年的读者在此表示一下伤感。。。

---

aisirudo 1UP 1

真可惜

---

qcsj777 1UP 1

家里还有几本0304年的，额，，，，挺好的。

胡敬翻的斥侯 level_up 2

变成这个 家用电脑与游戏 它就已经死了

---

allen514001 bigboss 9

真受不了。。。

LQZH715 金手指 12

哎。。z

血影狮 bigboss 9

当年电软和e-play陪伴我初中生涯啊...

Kearnsearth 1UP 1

看来以后没游戏的书看了。。诶。。。

电完析 winner 8

电软最后一期我买了

现在轮到家用电脑与游戏

我是有多感伤啊~~

见证 WITNESS VOL 79

“我要做游戏”系列之（五）

摆摊卖游戏的蛋疼大学生

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克（Mary Ellen Mark）

首页 | 从动画到游戏 | “Eddy”与“老大方” | 游戏开发二人组　　返回游戏频道首页 ✚ 更多见证

引言　“蛋疼大学生”、“潜伏于帝都某大学”、“做游戏自娱自乐”……微博上，有一个人这样自我介绍。现实中的此人，胡子拉碴，戴着眼镜，身材略胖，每天背着双肩包往返于教室、图书馆、宿舍之间。他就是独立游戏《Eddy紫》的开发者胡文谷，人称“大谷”。

从动画到游戏

大谷对两个孩子之间的对话记忆犹新，这让他觉得，创造是一件比纯粹的消费更有趣的事

2012年4月初，北京奥林匹克森林公园羽毛球馆举办了一场“贼船动漫同人展”。场内的同人作品贩售区，有一张不起眼的桌子，桌上摆放着一摞游戏光盘，以及书签、鼠标垫、表情徽章等游戏周边，旁边的易拉宝上写着：“国人原创独立游戏《Eddy紫》，策划制作编剧美术程序音乐，一人完成。”

这是《Eddy紫》纪念光盘的首发现场，两天时间，大谷共售出数百张光盘。

今年22岁的大谷是中国人民大学艺术管理专业大四学生，他对做游戏的兴趣，可以追溯到小时候看的一则广告——两个孩子正在聊天，一个孩子说：我喜欢看动画，我喜欢玩游戏；另一个孩子说，我喜欢做动画，我喜欢做游戏。

大谷已经记不清这是视频工作站的广告，还是高端台式机的广告，但他对这两个孩子之间的对话记忆犹新。这让他觉得，创造是一件比纯粹的消费更有趣的事。

大谷自幼接触电脑。1995年3月5日的加拿大《多伦多明星报》刊登过一张题为“中国儿童开始使用计算机”的照片。照片中，一个胖嘟嘟的男孩，手指按键盘，开心地笑着。这个男孩就是两岁的大谷。

小学六年级，大谷报名参加“全国中小学电脑制作活动”，开始学习动画制作。他创作的环保题材动画《沙尘暴》虽然没能在这次比赛中获奖，但在两次市级比赛中分获二等奖和三等奖。

从此，大谷对动画的兴趣一发不可收拾。他每年都会创作动画作品，参加比赛，在全国及市级比赛中屡屡获奖。高二时，他制作了一段五分钟的动画，讲述一个男孩翻阅书籍、自学Flash、构思故事、创作动画、参加比赛、获奖受访的经历。这个男孩就是他自己，他将这段动画取名为《兴趣是个好老师》。

今年22岁的大谷是中国人大艺术管理专业大四学生，他对做游戏的兴趣，可以追溯到小时候看的一则广告。

游戏开发中经常遇到难题，几天没有头绪，大谷的解决办法是：“不会，就去学”

动画做久了，大谷不再满足于这种只能以第三者角度观看，而无法亲身参与的表现形式，开始尝试制作Flash游戏。

初中，大谷开发了一款平台跳跃游戏《水晶射手》，虽然画面简陋，但“五脏俱全”，有角色、职业、等级，有生命力、攻击力、防御力，有道具、武器、绝招，玩家可以在商店购买武器，可以通过场景里的泉水补血，还有训练模式、剧情动画等选项。

“一两个系统单独做很容易，把它们合在一起，还不能有bug，对初中生的我来说挺锻炼的。”大谷说。

中学期间，大谷总共制作了数十款小游戏，其中《小兵铁铁》耗时最久，花了一年时间。这款游戏包含有格斗和连击等要素，但因操作性欠佳，游戏难度过高，做了两关就放弃了。

开发游戏的过程中，大谷经常遇到各种各样的难题，有时候几天没有头绪，一边想办法解决难题，一边还要顾及学业。“最后都搞定了，也没有太多值得说的，归根到底一句话：不会，就去学。”

课本上的知识，也被他活学活用在游戏开发中，例如，将三角函数应用于追踪弹的程序。

高中，大谷的学习成绩徘徊在中游位置，好在父母比较开明，大谷自己也不以为意：“没什么比中午在教室里，开着投影仪，和同学们一起玩自己做的游戏，更赞的了。”

高考前，学习压力骤增，游戏制作不得不暂停。不过休息时，他还是会继续构思新游戏，然后在模拟试卷背面，把新游戏的人物设定勾勒出来。

这款新游戏就是后来的《Eddy紫》。

中学期间，大谷制作了数十款小游戏。这款包含格斗和连击要素的《小兵铁铁》耗时最久，花了一年时间。

“Eddy”与“老大方”

动手能力强，但文化课一塌糊涂的女孩，成为了改造对象——游戏以此影射中国的教育体制

2010年6月，高考结束后的第二周，大谷把正在构思的这款新游戏的主角画了出来：一个圆脸女孩，紫色头发，紫色眼瞳，紫色上衣，紫色短裙。大谷将她取名为“Eddy”。

“Eddy”是一个喜欢睡觉、翻书、园艺、搜集物品的纯真孤独的失忆女孩，她的真实身份是“涡旋卫”。

痴迷赛博朋克和世界末日的大谷为游戏设定了一个独特的世界观：母神肃清人类文明，创造新的能量态生命，建立新秩序。但母神不能摧毁自己的创造物，为了镇压他们的叛乱，母神创造了一个结合能量态生命与人类特点的新种族——“涡旋卫”。

《Eddy紫》的第二个角色，是一个名为“老大方”的Boss，灵感源于“老大哥”。大谷平时酷爱阅读，乔治·奥威尔的《一九八四》更是读过多遍。书中的“战争即和平，自由即奴役，无知即力量”这句政治口号，成为“老大方”的台词，而击败“老大方”的奖励物品，就是一本《一九八四》。

大谷还借游戏影射中国的教育体制。“Eddy”成长于孤儿院，孤儿院每月有一次“月考”，“月考”不及格者会成为实验素材，被“领养”出去，接受改造。动手能力很强，但文化课一塌糊涂的“Eddy”，便成为了改造对象。

游戏的配乐由大谷自己创作、自己演奏，工具是家里的一台电钢琴。没有专业的编曲设备和录音设备，他就用Windows自带的录音机软件录制音乐。Windows录音机每次只能录一分钟，弹奏时，他请同学或父母帮忙，在电脑前点击录音按钮。

大谷总共为游戏创作了30首原创音乐，这也成为《Eddy紫》的一大卖点。

很多热心玩家自发将《Eddy紫》转至网站、论坛、微博上，向身边朋友推荐，还创作了各种同人作品。

自己的游戏得到玩家的认可和反馈，那种感觉“就像是和大家一起创造了一个世界”

原计划半年完成的游戏，随着想法越来越多，最终历时近两年才完成。每次增加新内容，大谷都会更新至ACFun、Bilibili等动漫迷聚集的地方。他还为游戏建立了QQ群、贴吧，以便听取玩家意见。

起初，《Eddy紫》的跳跃方式被设定为一段跳，游戏的整体难度也偏高。在玩家的建议下，大谷将一段跳改为二段跳，并降低了游戏难度。

游戏的世界观设定及美术风格，拥有强烈的个人风格，因此获得不少玩家的青睐。这些热心玩家自发将游戏转至网站、论坛、微博上，向身边朋友推荐。他们还为游戏创作同人插画、同人音乐、同人小说，大谷的同学“陈闷雷”写的一篇侧传小说《研究员日志》，长达数万字。

“一个虚拟人物能够像真人那样获得生命，离不开这样的玩家。《Eddy紫》不仅仅是我一个人的游戏，它是所有玩家共同创作的世界。我很感谢他们。”大谷说。

开发《Eddy紫》的过程中，他还结识了一群志趣相投的独立游戏开发者，有高中生，有大学生，也有上班族。他们给予他很多帮助，尤其是《微观战争》的开发者范芃和陈智龙。这两款游戏彼此致敬，《微观战争》中有大谷制作的《Eddy紫》地图，《Eddy紫》的隐藏房间内可以找到《微观战争》的蚁族指挥官英雄。

大谷喜欢这种互帮互助的氛围，擅长音乐的他有时也会协助其他独立游戏开发者创作音乐，例如《Uncle Go！》的作者梁健锋。

2012年4月及7月，《Eddy紫》纪念光盘分别在“贼船动漫同人展”和“成都同人祭”现场发售，售出三四百套。光盘中，除游戏本体外，还有原创音乐、世界观设定、插图、七个历史版本，以及大谷制作的另四款游戏——《水晶射手》、《孤城双雄2》、《七日御 v1.2》、《ICHTUS v0.1》。

2013年，中国人民大学艺术学院“五·四”主题音乐会上，大谷现场演奏了“东方”同人音乐《幻视之夜》。

游戏开发二人组

这家咖啡馆成为两人共同开发游戏的根据地，大谷负责编程、作曲，王雅坤负责美术

大谷虽粗通绘画，但毕竟业余，为了做出更有表现力的作品，他开始寻找美术合作。

大一下学期，一次公共课上，他无意间看见旁边一个女孩的速写本，对她的素描功底颇为赞赏。女孩名叫王雅坤，就读于同一学院的不同专业，学的是平面设计。王雅坤平时也爱玩游戏，女生偏爱的《仙剑奇侠传》、《模拟人生》，男生偏爱的《红色警戒》、《魔兽争霸》，她都玩过。

两人约在中国人民大学校园内的一家名叫“水穿石”的咖啡馆碰面，大谷带着刚刚获得全国大学生计算机大赛游戏设计项目二等奖的《七日御》和《Eddy紫》两款游戏，前去赴约。王雅坤试玩了《Eddy紫》，得知这款游戏是由大谷独自完成时，很惊讶。

之后，这家咖啡馆成为两人共同开发游戏的根据地。大谷负责编程、作曲，王雅坤负责美术，玩法设计由两人一起“头脑风暴”，各自提议，择优选择。

最初合作的游戏架构不大，工作量并不算多，每周只要两三天即可完成。大二，由于选修课较多，两人有时候抽不出时间碰头，便利用每周的电脑课，在课堂上边商量边做。

一次，老师终于按捺不住，走到他俩身边，怒气冲冲地说：“你们怎么每节课都坐在一起玩游戏？”

得知他们是在做游戏而非玩游戏后，老师也来了兴趣，表示愿意提供技术支持。

王雅坤与大谷合作开发的两款游戏，分获第五届、第六届中国大学生计算机设计大赛游戏设计项目第一名。

“做游戏的时候，要时刻问自己，是否还有乐趣？时刻想着，自己当初为什么要做游戏”

2012年4月，大二下学期，大谷和王雅坤合作完成第一款游戏《Losing Weight》。主角是一个名叫“Fat Fat”的男孩，因吃垃圾食品而变胖，被女友抛弃。玩家需要收集健康食品，帮他实现减肥愿望。

一年后，两人合作完成第二款游戏《ICHTUS》。人类因环境污染而灭绝，城市被海水淹没。大海中出现变异生物，并漂浮着死去生物的尸体。玩家需要协助居住于深海的美人鱼进行调查，使大海恢复如初。

这两款游戏，分别获得第五届和第六届中国大学生计算机设计大赛游戏设计项目一等奖。游戏的场景和角色设定——天真可爱的胖男孩、满口獠牙的汉堡、形状各异的海洋生物——均由王雅坤创作。

两年的合作，也让大谷明白了一个道理：一个人做游戏并不一定效率最高。虽然他仍然喜欢独自做游戏，但一个高契合度的团队，确实能够更快速地创作出优秀作品。

如今，大谷正在构思一款战棋类游戏，以《Eddy紫》的世界观为基础，场景设定于南极。战后，人类几乎毁灭殆尽，只留下一群流离失所的士兵。故事围绕这群士兵展开。

以往开发的多为横版过关类游戏，对他来说，战棋类游戏是一次全新的挑战——“怎么做出靠谱的寻路算法？怎么精简大地图程序，提高运行效率？怎么做出有挑战性的AI？怎么保持游戏的平衡性？”

在独立游戏开发这条路上，今年22岁的大谷，还有很多难题需要解决。

2013年11月，灵游坊前的合影。从左至右：梁其伟、大谷、“IN星球”站长彭必涛、游戏策划林启健。

结束语

即将大学毕业的大谷正在申请美国一所大学的游戏相关专业，他希望毕业后去国外深造。王雅坤被保研至清华大学美术学院信息艺术设计系，除了与大谷合作游戏外，她平时还会兼职做一些游戏场景、游戏人物设计的美术外包，寒暑假期间去游戏公司实习。

“做完一款游戏后，看着文件夹里的几百张图片，才发现原来自己下了这么多功夫，但也没觉得多累。做自己喜欢的事，再辛苦都不会感到厌烦。”王雅坤说。

“有人说过，你做游戏的时候，要时刻问自己：是否还有乐趣？心中的那把火是否还在燃烧？有些人做着做着没乐趣了，那就没法坚持下去了。你得时刻想着，自己当初为什么要做游戏。”大谷说。

往期回顾　>>更多《见证》

流言尘埃落定 | 四只“菜鸟”闯关记 | 寻找与这个世界的接口 | “丁丁”的中国老友 | 梁羽生诞辰九十周年 | 马航机长的飞行模拟器 | 红白

网易 游戏专题　主笔：藤子（杨筱卿） 监制：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 时间：2014-2-17

帮北京网友赵洋鉴定《双截龙》卡带的结论

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

18日下午，赵洋在QQ上问博士关于MD《双截龙》系列卡带的事儿，老赵想集齐MD机种的全部《双截龙》游戏。博士个人以为，MD平台的《双截龙2（Double Dragon II: The Revenge）》、《双截龙3（Double Dragon 3: The Rosetta Stone）》不值得购买，它们质量很差，恶评如潮。就说《双截龙2》吧，在日本的《BEEP！MEGA DRIVE》杂志的读者评分大榜里，它总是居于垫底之列，跟《苏丹之剑（Sword of Sodan）》之流亲密接触。

不过有些玩友收藏游戏，是喜欢整系列收的，不管游戏怎么样，是这个系列就买。人人都有自己的收藏原则，无可厚非。

苏博士目前制定的个人收藏原则是"H.F.R标准"——即"Historic（有历史意义的）"、"Favorites（个人喜爱的）"和"Rare（稀有的）"。任何一游戏，只要满足标准中的任意一条，即列入收藏目标之内。同时满足3条的，那可真是至宝了。

"有历史意义的"，不仅指那些对世嘉和游戏界带来重大正面影响的丰碑级作品。在苏博士眼中，凡是具备纪念性的（比如中裕司的处子之作）、开创性的（比如SG-1000的首发作）、特殊性的（比如官方中文版游戏），甚至臭名昭著的（比如《死亡火枪（Death Crimson）》这样的），都属于此范围。

"个人喜爱的"，这条很容易理解。凡是自己喜欢玩的，具有美好回忆的，都属于此范围。某些因爱屋及乌而喜欢的——比如自己崇拜的游戏制作人亲笔签了名的游戏、心爱的女朋友送给自己的游戏，当然也应纳入此范围。

所谓"稀有的"，就是指存世量少（比如发行量小的游戏、作为奖品的游戏、实体测试版游戏等），故在中古市场上价格远高于普通游戏的那些。苏博士自己对稀有游戏的衡量标准是：2012年时，在中古市场上平均价格约合人民币1000元或以上的游戏。

"H.F.R标准"属于第一级标准，是最基本的、指导性的原则；而第二级标准，则是实际操作性的、直接联系起人与物的，本博士称它为"C.P.V标准"——即"Condition（游戏的成色）"、"Price（游戏的价格）"、"Version（游戏的版本）"。

选购游戏时，当然要尽量选成色优良（以全新未拆、干净无伤为完美）、价格比较合适的。而"游戏的版本"这一条标准是指什么呢？比方说，如果要买MCD的《午夜陷阱（Night Trap）》，应该优先考虑原初版，其次考虑加标签版，最次才是再贩版。再比方说，MD的《魔神传说（Mazin Saga）》这个游戏，其日版、美版、欧版都没有什么奇特之处，但亚版不同。亚版《魔神传说》的封面是日版的，只不过贴了个"ASIA VERSION"标签，以表示自己的亚版身份（此外，日版封底贴了"DYNAMIC"证纸，亚版没贴）；卡带本身及卡带贴纸是日版的；说明书是欧版的。所以说亚版《魔神传说》比较特殊，值得买一盘。

我们回到最初的话题。老赵想集齐MD系《双截龙》，但他不喜欢用纸盒包装的美版初代《双截龙（Double Dragon）》，他跟博士说他想买日版的。博士告诉他，日本只有《双截龙2》，初代是SMS游戏。

但是，他突然回复曰："MD版确实有日版1代"，然后立即发了个图给博士，就是下面这个：

博士看完一愣，初代怎么可能会有日版呢？博士在16岁那年就将日版MD游戏目录全背下来了呀，博士对这些游戏如数家珍，怎么可能记错。各位也可以去日本世嘉官网的"セガハード大百科"这个页面中查查，绝对不可能有日版的MD初代《双截龙》。

这卡带做的还真是有模有样，看着质量很好，博士当时脑海就浮现一个念头"这是爱好者自制的卡带"。

晚上，打开老赵给博士提供的链接，仔细研究了一下这几幅照片，发现博士的想法果然正确，这卡不是官方的，是爱好者自制的卡带，属于一种"有爱的盗版"。你看这质量，做得还真是不错，说明书也很漂亮，普通玩家一看就可能认为它是原装卡。

但马脚还是露出来了，大家看下面这幅图，这是包装的封底：

看出问题了吗？问题就出在右下方。你说条形码是吧？没错，条形码是破绽之一，博士不会读这种条形码，但博士多年的研究经验告诉自己，绝大多数日本MD游戏的封底上，条形码下方会有13位阿拉伯数字（只有少数例外）。

条形码还并不是全部的问题，还有就是这个"T-74022"的编号，博士看完立即笑喷。外行人肯定还一头雾水呢，这有啥问题呀？

博士要再次普及一下关于编号的知识，其实两年前讲过，不过当时用词水准不如今天，现在写个更严谨的介绍：

日版MD游戏的编号，有三种开头——"G-"、"T-"和"EM"。编号以"G-"开头的，都是世嘉发行的游戏，无论是第一方还是第二方作品，"G"的意思是"Game"；以"T-"开头的，是指EA公司以外的第三方游戏，T的意思是"Third party"；"EM"开头的，都是EA发行的第三方游戏，"EM"是"Electronic-Arts Marks"的缩写。

"T-"字头后，衔接两位或三位数字（从"T-11"开始），它代表厂商。越早加入世嘉阵营的厂商，数字就越小。第一家参入世嘉阵营的厂商是TAITO，代码为"T-11"；最后加入世嘉阵营的是Triangle Service，代码为"T-479"。厂商代码后面紧跟的是游戏序号，从"01"开始，第三方想要发行游戏，需要先在世嘉那里登记，这个序号就是按游戏的登记顺序得来的。游戏序号后面跟着的是数字"3"，这个"3"就代表日版MD平台。

MD最佳横版飞行射击游戏《雷鸟4（Thunder Force IV）》的编号是"T-18063"，我们以此来分析一下："T-18"是厂商代码，代表发行商Tecno Soft；"06"代表游戏序号；"3"代表日版MD。现在，你是不是已经懂得了呢？

也有极少数非EA的第三方日版游戏不遵从此法。比如Acclaim的《蜘蛛侠大屠杀（Maximum Carnage）》就是一个特例，其编号为"T-81256-50"——这是欧洲地区的编号。为什么用欧洲编号呢？因为Acclaim将他们在西方卖不出的尾货，进行简单的重新装帧后拿到了日本发售，其封面也是用欧版封面改的，编号也就直接拿欧洲的来充当了。顺便说一下这个欧洲编号："T-81"代表Acclaim，这和日本没区别；"25"代表游戏序号；"6"代表西方版MD。因为欧洲和北美都拿"6"来代表MD，所以在欧版游戏编号加个"50"为后缀以作区别。"50"是指欧洲MD机的50Hz刷新率。

赵洋想买的这盘所谓日版MD《双截龙》，编号以"T-74"开头。"T-74"是PALSOFT公司的代码，也就是《双截龙2》的发行商。但在封面封底以及封背上，却根本没有看到PALSOFT的商标。

PALSOFT公司在MD机种上共发行了三部日版游戏——《双截龙2》、《热血足球（Nekketsu Koukou Dodgeball Bu: Soccer Hen MD）》和《不死战士（Undeadline）》，这三部游戏的封面上都有很显眼的公司商标。

美版MD《双截龙》由Accolade公司移植制作，并以Ballistic之名义发行（Ballistic是Accolade公司创建的一个出版商标。用俗话讲，它是Accolade的一个"马甲"）。这个所谓的日版《双截龙》，封面也标着Ballistic的商标，那为什么编号是PALSOFT公司的呢？而且此编号的末尾竟然是"2"，真够"2"的呀。

苏博士的眼球，就是照妖镜。

（完，作者苏博士）

曾经的SEGA与曾经的我们

赵洋一世祖 小吧主

MAX1036 核心会员 7

学习了。~~~~~~~~~~~~强大职。

MARINE

会唱歌小猫 铁杆会员 8

学习经验啊。。

疯狂的奥德赛 初级粉丝 1

这个还用鉴定。。。 一眼就看出是假的啊

编辑部日志——流水账（貌似每日更新）

取消只看楼主

8——28蔬菜汁 winner 8

2007.10.16

早上，费了老鼻子劲，把我的26管儿挠扛到4楼，例行每天的公事：按
开门、去超市买水，在超市前动摇了15秒，终于决定不去中学门口买包
的面包吧；吃完早点继续风林交给的大容量工作；这中间还有个小插曲
的编辑A和美编D来串门，他们惊恐的告诉了我一个噩耗，我车座子被卸
忍？不管三七二十一我就奔楼道跑，一看，管儿挠完美无瑕，准备回屋
俩已经飞腿去也。
中午，和《机战犯》的编辑零羽去吃饭，我们蹬着管儿挠，来到了安定
儿，解决了温饱。
下午，一直忙碌到下班，那叫一个困，只好用和零羽互淬口水仗来解乏
去打卡，爱说谎的《电软》编辑行莱非告儿我没到点，我不信，结果，
家自己悟吧，反正那家伙以前总是说谎。
因为中断了一天的网络终于恢复了，所以心血来潮，写篇日志，最后检
么机密，好的，点确定，发表。
哦，对了，觉得还行，一定要顶，这样我才会连载一些编辑部里的恶趣

分享(0)

举报 | 1楼

8——28蔬菜汁 winner 8

例行公事：骑着我的爱驹（26管儿挠），来到了公司大楼的门口，当我
那，迎面一个熟悉的东西向我驶来，原来是《机战犯》的编辑零羽，他
挠，我们互相点头致意、进行了1秒钟的短暂会晤（互道"早"）以后，各
门。
我说"去超市买水"，他说"坐椅子上就懒得动换了~"，我在心中暗骂默
楼，去超市买了瓶绿茶。
回来把绿茶放桌子上，去找美编G说事情，回来后，发现，有一只罪恶
的绿茶，这个道貌岸然的伪君子、真小人，在心中暗骂零羽28次以后，
谋公诸于众，写完这篇日志，心里松快了许多，偷看丫一眼，没有被发

2008年9月7日 不水就会死星人

取消只看楼主 收藏 回复

楼主

8——28蔬菜汁 winner 8

我那管儿挠依然健硕，就像一只任劳任怨的大姑牛，不过上上礼拜折（念she不念zhe，谢谢）了一根儿车条，修车的嫌麻烦不给修，真可怜……，坚持啊，大姑牛，闷儿闷儿~；零羽这厮最近多了一坏毛病，中午吃完饭，老得玩儿个5魁首，服了；最近要降温，大家多穿点儿；另外，那个谁跟那个谁怎么也见不着了涅？是开学了么？可怜，哇哈哈哈��

举报 | 838楼 2008-09-07 20:03 回复

楼主

8——28蔬菜汁 winner 8

……
好久不见
…��

举报 | 843楼 2008-09-09 00:28 回复

2009年3月6日 菠萝真好吃

取消只看楼主 收藏 回复

8——28蔬菜汁

猫的签名好花哨啊！

举报 | 1084楼 2009-03-06 22:13 回复

8——28蔬菜汁

用"脚"想也知道，裸喷那个"死"宅男肯定玩生化5了，
O(∩_∩)O哈！

举报 | 1087楼 2009-03-07 11:08 回复

8——28蔬菜汁

发现你们很喜欢在菜汁的地盘上嚼咕啊，（伸手），掏钱：（

8——28蔬菜汁

蔬菜汁,生日快乐!

8——28蔬菜汁

发现我的神帖已经沉了很久了(耸肩)

8——28蔬菜汁

又到生日了，忽然想起在电软的日子，每到有人过生日，公司就会送一盒巧克力，这件事儿非常有意思，大部分美编众和文编众都会来邪恶的祝你生日快乐，然后抓上几个走；当然，有点儿资历的老泡儿们当然得你亲自去孝敬，（比如大魔王雪飞……），否则@#￥%……；大家猜猜最爱吃巧克力的是谁呢？就算给你们3次机会也不会有人能猜到，其实就是名不见经传、一脸胡子的葫芦娃、荇菜是也，记住，那个字念xing，四声，我第一次跟ya说不知道怎么念的时候，ya一脸正经的教我，并且声音愈来愈大，弄得我战战兢兢（好像跑题了……耸肩）……
当然，轮到我们屋儿大粽子或者咕噜咕噜过生日的时候，哥儿几个就不客气了，轮流抱着盒儿吃，为什么要轮流呢？因为得有一个人顶着门，让那个过生日的家伙进不来，直到巧克力全报销。
最后，说一说经常跟我作对的鸟儿人男根绿川凌辱君过生日的场景，ya居然就把盒子放抽屉里锁着，跟玛丽守着大蘑菇似的，谁动就跟谁急，盼星星盼月亮等下班儿就捧着回家了，最厉害念叨：鱼盆，师窝们国家地！

8——28蔬菜汁

谢谢爱夕夏、鬼畜、真卡和吃心：）你们简直是我的死忠啊。
我给所有不知道和已经忘记这句经典台词的小盆友们补上这一课。
"鱼盆是我们国家的"——这句台词出自国产动画片《渔童》（1959年），在70、80代中间有着震撼的影响力，同时期的著名作品还有《神笔马良》、《小马虎》、《哪吒闹海》、《九色鹿》、《小蝌蚪找妈妈》等等，自从80年代后期引进国外动画以后，优秀国产动画濒临灭绝……这些50年前创作的国产动画，至今，仍没有任何一个国内作品能超越它们，它们永垂不朽……
希望有一天能再次看到"国产"的辉煌，有内涵的同时而不再是骗钱作！

8——28蔬菜汁

绿川lingru，抽你

8——28蔬菜汁

绿川凌辱男热血萝卜控鸟儿人那厮是宇宙超级无敌大S-B，句号。

8——28蔬菜汁

哇咔咔咔咔咔

8——28蔬菜汁

挖卡卡卡
小吃心你好丫
小苍真,你好丫
小BD,你好丫

我有点感冒+发烧: (

8——28蔬菜汁

……
感冒好了，哇卡卡卡。
那个谁，你问问少侠玩什么，反正我是等观望了。

8——28蔬菜汁

……

8——28蔬菜汁

当然一直在看了，
禽兽世界7.30号开始内测，哇咔咔咔

8——28蔬菜汁

贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭。

8——28蔬菜汁

2009年8月19日
继圆了游戏编辑梦之后,又圆了我的漫画编辑梦.
报告近况,前几个月在一家和内蒙古人民签约的漫画公司打工,第一周的工作是:看完40本死神\目前更新前所有的潘朵拉之心\目前更新前所有的黑执事和隐王......总之就是---看漫画.

之后与M编们一起进行了<死神>\<夏目友人账>\<潘朵拉之心>\<隐王>\<黑执事>\<驱魔少年>\<海贼王>\<妖精的尾巴>\<神幻拍档>\<城市猎人天使心>\<最游记外传>\<尸姬>\<钢之雷吉奥斯>\<猎人>\<银魂>\<乔乔冒险奇遇>\<结界师>\<新世纪福音战士碇真嗣育成计划>等漫画后续单行本及官方指南的制作,真是大开眼界.

前几天玩篮球,把手指头戳了,哦,不对,是错位!正在康复中.
今天去电软,和某美编(女)共进晚餐......

8——28蔬菜汁

2009年8月20日
话说那不是杂志啊,是单行本啊.
什么是旧漫画啊,都有新连载的啊,哇咔咔卡卡.
今天白天复习了第二遍<欢迎加入NHK>,经典,下周准备看<虫师>.

8——28蔬菜汁

回想一下，当年真是充满了激情。

8——28蔬菜汁

记得刚进入DR的时候，大家都很闷，可能宅的人就是这样吧，第一个和蔬菜我搭讪的人，是坐在我对面的PG编辑岚枫，话题居然是MD的经典游戏《梦幻模拟战II》……这时的我还不知道，1年以后自己也会加入PG……而蔬菜在这里的第一个好朋友，是同为龙马众之一的"魔兽男"，这个家伙简直就是个天然呆，缺到极点了，《魔兽世界》对1个人的影响居然有这么大……

8——28蔬菜汁

2月，来到电软前台的第一件事，居然是照相，和其他电软迷一样，感觉次世代就像是"圣城耶路撒冷"，一切都那么不可思议……这一幕就好像是昨天刚发生的一样。

8——28蔬菜汁

很久没有写日记了，已经不会吐槽了，还是把激情留给年轻人吧。
再见，2009……哦，不，是永别……

8——28蔬菜汁

嘿嘿，还是决定写在自己的帖子上，对不起了，鬼畜兄。
没有顶你的贴还希望你表介意。

8——28蔬菜汁

菜汁：新年好！

8——28蔬菜汁

菜汁：新年好！

8——28蔬菜汁

……

8——28蔬菜汁

能形成自己的风格，是一件很NB的事情，况且她才14岁、家里有个很爱一拳轰墙的老爹、面临中考（虽然全班排名在后10）、在傻子绝不会感冒的世界中居然感冒了、得到了奖品还不厌其烦的联系编辑更换地址（为了不让"一拳轰墙桑"知道）、周六日也要去补习、有时候会想些糟糕的东西（也可能只是发呆）晚上3点半才睡（当然7点要上学的说）、虽然时间这样紧张但每月坚持给DR投稿（虽然被人说是"那种风格……"）、期期给《某新势力》砸钱、以秒为单位去各大论坛泡……这样的家伙，你还能期待她多少？（摇头、望天，一声叹息：惨惨惨……）

8——28蔬菜汁

据说她今天考试，估计现在正一脑门子汗，坐桌子前扣扣索索地看纸条儿呢……

8——28蔬菜汁

有一天中午，大家吃饭回来继续假装工作，没承想，坐在蔬菜汁后面的新小编桔梗同学趴在桌子上，打起了呼噜，那叫一个响啊……

8——28蔬菜汁

翅膀是个懒惰的家伙，除了深度近视和爱流鼻涕以外，他的午饭一般都是大家关注的焦点，炒饼，这就是翅膀的全部人生，你就和你家炒饼过一辈子吧……

8——28蔬菜汁

每次吃饭，北斗都是大比分领先其他人夺冠，而且吃得非常干净，让吃不下那许多的零羽和蔬菜汁汗颜……

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

特别版之隔壁学校里女生发出的奇怪声音

取消只看楼主 收藏 回复

8——28蔬菜汁 winner 8

一次，与零羽、北斗外出就餐，途经一学校，学校门墙内忽然惊闻"矮、哎、爱"三声，众大惊，原来这是呼唤小卖店的暗号，奇哉怪也。

举报 | 1250楼 2010-01-11 14:35 回复

8——28蔬菜汁 winner 8

回复楼上：哪儿那么多为什么啊！

举报 | 1252楼 2010-01-11 17:13 回复

8——28蔬菜汁 winner 8

回复1254：新年快乐：）
1259：咱什么时候欺骗你了？

8——28蔬菜汁 winner 8

最近看到了很多熟人……少侠，傲雪，西夏（我故意写错的），不过看不到鬼畜啊居然，还是那家伙已经改名字了……
看看第一篇日记的日期已经是3年前了呢，哇卡卡卡卡。

8——28蔬菜汁 winner 8

嘿嘿

8——28蔬菜汁 winner 8

2010年9月26日 大风、风特别大、很大的风、风……（喂！乃有完没完！）
今天的编辑部和3年前也没什么大区别；我的管挠早就没有了，内个骗我说卸我车座子的银也领便当去了；新编辑充满了基情……要下班了，和3年前一样，要回家了= =
明天见，嗷嗷嗷。
鬼畜、少侠、爱西夏（我故意写错的）、内个谁和内个谁，你们还好吗？

8——28蔬菜汁 winner 8

2010.9.28 有风
早上脑袋晕乎乎，发现昨天写日志把日期写错了。
鬼畜居然也在玩WLK山口山，而且还是可恶的BL……BL……乃到底有多想做BL啊【坏笑】

8——28蔬菜汁 winner 8

2010年9月30日 放假前的骚动期
北斗残破不堪的擎天柱……让咱想起夏亚的内句话"腿这种东西只是装饰……"

8——28蔬菜汁 winner 8

2010年12月13日
厕所里弥漫着大（马赛克）的味道，把大（马赛克）冲下去就不会这样了，但是隔壁某方便面公司的业务员们却十分看重即使这一秒的时间，于是在顶楼不间断的电钻声、楼道里刺鼻的油漆味之后，又多了一种——大（马赛克）的味道。
很久不见大家了，说实话，一点都不想念。（耸肩）
看到大家关切的留言，心中十分不安，怕被你们人肉所以还是依照惯例在自己的帖子上谢谢大家（不耐烦状）
我已登记，感觉良好，请祖国人民放心。

8——28蔬菜汁 winner 8

2010年12月15日
眼看就要截稿了，而楼道却时不时充满了大（马赛克）的味道。
前几天正是公务员激烈竞争之际，而在古代成为公务员并不需要如此繁琐，只需下定决心，将底下那话儿剪掉就行了。
超市果然还是国外的最好。
与肥皂、多田在楼下的西班牙超市迪亚买食，偶遇小时候最喜欢的零食"麦丽素"，于是毫不犹豫（让多田）掏钱买之（即便不好吃也不关我事，如果好吃我就全吃了）。
结果，果然出乎预料的好吃。

8——28蔬菜汁 winner 8

啊，刚看见这贴……艾德桑曼丽……你也来这里啊……真是幸会

8——28蔬菜汁 winner 8

啊，管你叛逃到UCG还是化粪池都没关系的游子你好，话说为什么要削，喜欢什么是自由吧，谢谢你的祝福你希望我这样回复你吧？但是其实我更想说的是…………猴子~按住丫！海K、赤淫、肥皂，棍子、按摸棒、鞭子都准备好！上！

8——28蔬菜汁 winner 8

2010年12月30日

一年又这么过去了，2、3年前写的日记，就会发现最近少侠、63、爱西夏（我故意写错的）、鬼畜（曾被网友误认为是风林本人）……等等好多人都不怎么来了，生活发生变化以后，以前的习惯也会随之改变，就像这本曾经影响了很多人的杂志一样，每天都有新读者高兴地加入，每天也有老读者默默地离开。
引用一句老男孩的歌词吧，那些当年陪伴在我身边的人们，新年快乐。

8——28蔬菜汁 winner 8

谢谢你们在我的贴子里聊天，还记得1年还是2年以前也有这么一帮人在这里聊天，我向他们征收了聊天税=。=

8——28蔬菜汁 winner 8

2011.7.11
收到了汤米侠送来的免费KFC全家桶，大家吃的津津有味，这个不善于表达自己的家伙应该是想说"你们给我加油下去啊至少还有我在挺你们啊啊啊！"这样的话吧。不过我想说的是，虽然我比较喜欢吃必胜客，但是你送来的全家桶我也有在努力地吃啊，而且以后送之前要先打声招呼啊，我差点把送餐那家伙轰走啊啊啊啊！
今天和咱交流过的读者有（排名不分先后）——江西曹越、河北望月命、北京艾德桑曼利、14岁的ΩMarszero、北京武老湿、17岁的红翼恶魔、云南奋青、辽宁李驰、天津巴哈姆特、北京玲玲、河北孙萌、山东"新时代好少年"叛逆鲁鲁修、北京神秘美编张翼还有几个我实在想不起来的读者，另接到一读者电话，闹不住啊。
今天偶然间看到了去年一月辞职时的告别信，唏嘘不已，真是哼哼哈嘿啊。
老夫聊发少年狂，偶尔我也更新一下日志吧。

8——28蔬菜汁 winner 8

2012年7月3日
我还是喜欢在自己的帖子里写东西，有一种小小的成就感，看着几年来的文字，偶尔间断的延续下来，就觉得好像除了shi、niao、pi，还是能制造一些有意思的东西的，就是这么一种成就感。
前几天收到了广东读者小瑛的留言，问我是不是停刊了……每天你做的那些事情，未必是你心里想去做的，偶然间一闪念间想到的那件事，也许才是最让你牵肠挂肚的吧。她就要升高中了吧，中考后的暑假，儿时的秘密基地，再见~
之前扣扣里加的2、300读者，一直没有删掉大家，只是因为人数上限，满了的原因，不得已删除几个不经常说话的，以备加别的朋友，毕竟是大号~
找到新工作了，还是不告诉你们具体是什么地方了吧，过去的就过去吧，我还是一个苦逼的小碎催。
以后会经常来搞一搞的。
最近电软读者群里也很热闹~暑假了，敞开了玩儿吧~

8——28蔬菜汁 winner 8

嗷嗷嗷

8——28蔬菜汁 winner 8

2012年7月10日
昨天接到一个电话，没显示号码，应该是读者小胖的朋宇吧，告诉我望月命童鞋来北京了，要和小胖去面基，小胖没有望月命的电话，于是我表示，她电话总是换，我也没。给望月留言后一直没回信，不知面基结果怎样。
今天早上和新疆读者马浩然共勉，他说喂菜汁我来打扰了，我：嗷嗷嗷。
另外，和天津读者前田庆次一起研讨了下3DSLL。
很充实的一个上午。
当然，这些都是在上班的间隙时间，你懂的。
上班时间不聊天的同学不是好同学。
肥皂是个好同志。

8——28蔬菜汁 winner 8

2012年7月11日
前田庆次说，和经常邮寄画、在信封上画画的曹越小朋宇互加了好友，我剥开记忆的外壳努力思索后者姓曹的这货，勉强回忆起来是那个经常COS并且自夸是兄贵的那货，令人气愤的是，他居然被一个萌妹纸表白这件事，对你们互加好友这件事我想说的就是：在一起！在一起！在一起！在一起~！……

8——28蔬菜汁 winner 8

2012.8.22
最近一直心不在焉，没有和大家汇报近况，其实发生了很多事。比如前一阵子去CJ见到了发线后移小沛，当时因为时间紧，他有一脸不耐烦，所以就保持着把手伸在裤裆里的姿势和我说了以后再聊这样敷衍人的话，那也休怪我启动"演绎"技能了以后找机会你最好给咱跪下！
说完了CJ小沛的事情，再说说CJ上的妹纸吧，真是没的说，我一直找机会留在场馆里，忍受着奇怪的味道和奇怪的人，想方设法躲开和我有同样想法的人接近SG们，可惜根本不可能，我怀疑有特种部队城管混进来保护他们，简直是同墙铁壁一般。
根本没有拍到雅典娜歪歪君，也没有一边看着歪歪君和发线后移小沛一样手伸进裤裆里YY请你们不要多想~
我先发了，之后继续写~

8——28蔬菜汁 winner 8

今晚去玩篮球，你们猜不到是和谁一起去玩，掌机迷的一位大神~啦啦啦啦啦。答案明天揭晓~

8——28蔬菜汁 winner 8

哇卡卡卡，就是掌机迷的腹黑翔武啊啊啊啊，结果昨天还见到了剑纹~啦啦啦啦

8——28蔬菜汁 winner 8

2012.8.23
昨天下班后，抱着这次一定不能看路过的美女认真玩一把篮球的心情去了某大学的篮球场，结果技术全面之余也在不经意间顺便看到了几个美女，心情大好。
结果回家时因为装扮怪异而被路人指指点点。

8——28蔬菜汁 winner 8

嘿刚大母、嘿部长、嘿下一步~！~早上好！

8——28蔬菜汁 winner 8

掌机迷的侵袭：

http://www.joyme.com/talk

8——28蔬菜汁 winner 8

这是我们的一小步~以后也会有一大步~

8——28蔬菜汁 winner 8

2012.9.3
至1407楼的刘贝贝：
读到"我很敬佩最后的这批《电软》的编辑"这段话的时候，我整个人都燃了！今天的风好大！有沙子吹进眼睛里了！（误）
最后我想说的是，你最后那句话有个错别字，像应该是向才对~
以后要经常联系哦~

8——28蔬菜汁 winner 8

2012.9.3
正文
新公司遇到了PG（掌机迷）的翔武，又机缘巧合遇到了PG的剑纹，不过更重要的是，在我们旁边的公司有一个很漂亮的妹纸，我觉得那是即使用遇到全体DR、PG编辑来换的话也绝对换不来的惊喜！
每次从那边经过的时候我都会目不斜视！偷偷用余光扫一下旁边。
关于游戏方面就没有神马可说的，整天接触光是想就会吐，有时间的话继续和大家聊妹纸神马的以及一些大家喜闻乐见的故事吧这是约定。
我希望1407L的刘贝贝是个妹纸你们懂的！

8——28蔬菜汁 winner 8

2012.9.6
下午，同事们别有用心的热情接待了来取道具的COSER妹纸，在这之前则是很多人热心帮助打身份证复印件，然后一本正经的用罪恶的眼神在上面扫来扫去。
COSER妹纸回家的时候，一位同事自告奋勇地去送了，前后去了约一个小时。
他去的时候脸上根本没有不自然的表情，回来的时候也根本没有一脸激动和兴奋，从始至终都是那么的***）正经（不错）！
这个同事的名字……你们都很熟，答案下次揭晓。

8——28蔬菜汁 winner 8

2012.9.7
内个同事肯定看到这个帖子了，今天一天的脸色都不是很好，也没有和我说话，如果我说出他的名字一定会被什么波击中并被掩饰成毫无PS痕迹的6L自由落体屎的很惨，所以思前想后还是不公开他的名字了，大家自己猜测吧。先辟谣一下下：根本不是以前掌机迷的同事神马的不要乱猜~

回复：编辑部日志——流水账（貌似每日更新）

8——28蔬菜汁 winner

咳咳咳咳，搞不懂为毛一大把年纪了还起这么嫩的名纸，该屎的贝贝！

举报 | 1415楼 2012-09-10 12:10 收起回复

部长太多：贝贝是谁？ 2012-9-10 12:19 回复

退后下一步：回复 部长太多：就楼上那个 2012-9-10 15:17 回复

我也说一句

8——28蔬菜汁 winner

2012.10.22
今天起了个大早儿，6点多就出来坐车，结果这叫一堵，于是就打开了微信。
和前正太现兄贵"桐生越马"曹越聊了1个小时的画画，其实我好几次想把话题拐到可耐的女同学那边，他一直没有理会我，还在一个劲儿的自顾自说着画画的事情，谁想听画画啊喂！你根本搞错方向了，下次记得一上来就聊女同学就好了，我宝贵的一个小时结果根本没听到任何关于女学生的喜闻乐见~

8——28蔬菜汁 winner

10月31日
QQ上加了一个叫做小瞳的资料写的是河北石家庄的读者，他说第一次和DR小编亲密接触的感觉是：
小瞳 14:23:52
· 好厉害啊啊啊啊
· 做梦一样
啊，好久没收到这样的留言了。

8——28蔬菜汁 winner

2012.12.30
不知不觉已经2个月没来写日记了，最近又发生了很多事。
首先是玩游戏的时候被媳妇BBB烦的不行了，我就我就……
我就不玩了。
然后我生气了，生气的看着她。
最后和解了，又玩了。
然后，迷上了《天才在左疯子在右》这本书，网上可以搜到哦。
工作上的话，以后有机会再说吧~玩游戏的时间变少了~
大家新年快乐哦~
对了，收到了南方某省"小白"何振铭（好像是这个名字）的来信，信掉在家里的某个角落了，本想放上来给大家看看的说~
下次一定~（此人说谎）

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.5
这真的不是挖坟而是在更新哦~
距离07年已经有6年了~没想到我还在继续，我真是够了！
当年的朋友们你们好吗？
后排的观众们跟我一起挥起手臂好吗？让我看见你们的手！
好的！
今次要说的是，以广东读者小白何振铭上周的读者来信和"桐生越马"曹越的COS照为契机，我新开通了"阅家"微刊哦，欢迎大家写信和留言过来给我让我有凑字数的借口：http://kan.weibo.com/kan/3530764038392200

8——28蔬菜汁 winner

2013.01.07
刚发现，已经2013年好几天了，还没转过这条筋呢~
这年头，背着BOSS在公司偷偷写日志越来越不容易了~尤其是开放式的办公区。
所以大家要理解我的苦衷，上班偷偷写日志很辛苦，回到家还要玩无差别动作游戏"抢电脑大战"，我的人生真是到了冰点，好吧我并不是来诉苦的。
冒着各种危险更新了第三弹：
http://kan.weibo.com/con/3531797137325510

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.10
第四弹更新喽~http://kan.weibo.com/con/3532935773310054
我在屋子里感觉特别的热，脚下都和出泥了。
不知道有木有和我同样感觉的朋友？
尽管一直在征集稿件，但是应征的少年不多啊，看来还得自己多观察多联系~董被动触发技能果然是不行的~
昨天玩了一会游戏~最近困得不行~早上也起的很晚~
冬天好苦啊~

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.17
之前看见一个非常有趣的家伙，在微博上写了这么一句话"我就是不想努力工作"大概是这意思，聊到兴起，才知道原来是UCG的撰稿人+怪力女，看来隔壁那件杂志也不全是啪啪啪啊。
以上是怪力女的故事。
每当我想起很多和我一样，上课时偷偷看漫画、上班时屏幕最小化玩游戏的人，我就不会感到孤独。

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.17
经过5年多的努力，抱着"引人侧目"的念头，终于达成了本吧最长回复的一个帖子~！
5年多的时间做了这么无聊的一件事~
深感安慰~

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.25
昨天，贵州的读者"绝望"联系我，问我有木有11年12月直到12年2月期间的杂志，那段时间他入伍了。
那段时间的杂志基本都送人了，现在问问大家谁有，可以联系他~
QQ：84274003
如果没有的话，也可以给他描述一下杂志的精彩内容，至少让他能够可以YY。

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.25
朋友送了个《仙剑5前传》的激活码，有要的吗？

8——28蔬菜汁 winner

2013.1.30
有个同事要辞职走了。
最近特别不想上班。

8——28蔬菜汁 winner

2013.2.16
你打呼噜了吗？
又顺利度过一个春节，昨晚看了三集日剧，瑛太主演的《最完美的离婚》~
也许是没玩游戏的原因吧，睡觉睡得格外香~自己打呼噜把自己给吵醒了~
醒了以后就一直在回忆之前做的梦，顺便执拗的觉得居然能发出那种呼噜声，实在不可思议。
我的梦：
遇到一个男人用枪指着一个女人，我用刀砍掉男人的手，男人用枪自杀，我被寻仇者包围，朋友助我用灭火器逃脱……

8——28蔬菜汁 winner

PS：因为不太会用留言和评论的功能，不能给大家一一留言~

8——28蔬菜汁 winner

今天北京下雨了，大家好= =

8——28蔬菜汁 winner

2013.3.18
最近睡得多，吃得多，运动也多，除了天气不是很好以外，精神好多了。
另外，在33岁这个年纪第一次得了肩周炎，已经快2个月左右了，所以大家不要只用一只手，适当的也多用用另外一只手，不论做什么都是。不然得肩周炎是迟早的事。
最近经常和以前的同事聊天，也不会感觉到寂寞。
嗯，今天北京又刮大风了，本来已经暖和了~这回，哼~

8——28蔬菜汁 winner

2013.4.1
今天风特别大，据说明天就没风了，而且是一周最暖和的一天。不过要是和周日一样的天气就嘿嘿嘿了。
想起来，去年这个时候也和现在一样宅在家里。
已经很久没玩游戏了，魔兽AFK也很长时间了。不过还在坚持看漫画，~\(≧▽≦)/~啦啦啦。
各位小盆宇们也来报告一下近况吧~

8——28蔬菜汁 winner

2013.5.10
蔬菜我现在在家里待业呢，没事儿和朋友一起爬爬山、打打篮球，久违的暑假感觉特别亲切，仿佛又回到了大学刚毕业的时候。精神状态一切都还好，夏天有很多景色，你懂的~少年~

8——28蔬菜汁 winner

2013.7.7
刚写了一段很长的文字就这么被系统无情的删除了~谢特~

8——28蔬菜汁 winner

7.15 大雨
今天，和5年前这个帖子的两个活跃人士在QQ里打了个招呼，出乎预料的是，两个人还是那么一如既往的土鳖，对我爱答不理的，我知道他们看我QQ都是斜楞着看的，所以我也不在意，只是顺便就发过去了"今天加班吧魂淡"这样的诅咒电波~
自从剪了短发，不下十个人说难看，只有父皇一人坚持说好看，但是他根本就没正眼看过我，那次说话是一边看电视一边敷衍我说的。3单元的阿姨更放出狠话说，你剪了短头发一下苍老了5、6岁！窝次奥！
写微博的时候显摆了一下去玩街机的经历，没成想错把彩京写成游戏名了，被沈阳读者李驰一顿奚落，这魂淡~祝你永远依偎在磊哥的怀里，挣脱不能~！
最近经常失眠。
大雨天适合睡觉，我去睡觉了~挥挥~

8——28蔬菜汁 winner

8.1
8月的这个日子值得写一写，最近一直在频繁换工作，每到一个新单位都要接受新员工培训，传播正能量的气息压得我喘不过气来，很像是不好玩的游戏，却用了很好看的包装，玩了才知道，其实很坑爹。
负能量赛高！自由赛高~

8——28蔬菜汁 winner

2013年12月23日
晴天。
前几天遇到了07、08年在贴吧很活跃的63同学，教给我一个新浪微博加粉丝的方法，但是我试了之后，粉丝根本没有什么大幅度的增加，反而失去了中午睡午觉的宝贵时间！
提起63同学我就有很多话，因为他和"鬼畜夜行"我总搞不清楚谁是谁，因为两个人也不知道谁的头像是一个萌妹纸，本来还挺期待是一个妹纸的，最后竟然都是粗壮的汉纸。
以前的一个同事有幸和63同学共事，也算是终于有了一个交集了吧。

8——28蔬菜汁 winner

2013年12月23日
（接上）
前些日子在公司的厕所丢了一台MINI，然后被一个不认识的同事找到了，联系到我并且约定第二天归还给我，我兴奋的晚上回家找到几张当年大家做的电软明信片，每张都很有意思。第二天见面拿机子时送给对方作为小礼物，拾金不昧的汉纸觉得明信片很有趣，谢谢花费了一些青春、所有参与制作的朋友，最重要的是你们的努力都被我抹杀了，我没有提你们的名字，因为你们印在明信片上的名字没有一个像人的名字——十二月的雪、蔬菜汁、叫不上来名字的一个胖子A、华尧、叫不上来名字的另一个人。

8——28蔬菜汁 winner

2013年12月23日
（接上）
几年前，和楼下超市工作的一个宅男成为了小伙伴，只要有一个话题，你很快就能被有相同取向的人成为小伙伴，有时候，只是缺少一个话题。
我给这个宅男起的外号叫"眼镜儿"，他喜欢玩魔兽，但是最近好像AFK了，因为他有了女盆友，我们一起来鄙视他吧~！【竖中指】

8——28蔬菜汁 winner

2014年 2月13日 大雪
最近冷得要命，刚和贵州桐生越马曹越小读者聊了很久，想想，望月命、艾德桑曼丽这些工作时的小伙伴都很久不联系了，你们过得怎么样啊？
最近喜欢听老歌，刚刚品了品午马林正英版的《沧海一声笑》。

8——28蔬菜汁 winner

2014年2月27日 晴
这几天升温，尤其是今天，雨后天晴，空气宜人。
最近利用工作的间隙、认识了几个朋友，有巴士的便秘大帝、笑傲江湖的微博运营。都是很有意思的人。
昨天，老编SP大晚上又问我身边有没有主程序愿意做手机游戏的，哎呀，这个节奏真是不乐观，朋友们有想做的联系我联系他都行~
看到大软用了别家的刊号、10人的小团队继续出书，这，好熟悉的气氛啊。不过，在安卓和苹果商店卖电子版是不是更好一点啊，实体书毕竟太占地方了，我瞎说哦。
望月命小朋友最近在考艺校，我把微博的壁纸换成了华尧老师画的小编形象全家福，大快人心~

8——28蔬菜汁 winner

2014.3.27 雾霾
中午从窗户往外看，白茫茫一片，被说是慢性咽炎不适合吃冷的东西，看到这景象真让人泄气啊，果断去买了两根冰棍儿。
不过倒是适合在家里玩游戏，估计要是有末日的话，在游戏中度过说不定是最好的结局。

8——28蔬菜汁 winner

2014年4月9日 热
目标是十年连载！
蛋疼！
最近以前的小读者们都不搭理我了，之前的小小中学生们已经是大学生了，之前的一位大学生叫做王佳X的女生，现在却还没有上班，因为有时会在魔兽世界里遇到她，加油啊少年。
最近很热，叫做SP的一位老编正在参与开发手机游戏，不过好像已经找编程找了好久了，加油啊中年人！

8——28蔬菜汁 winner

2014年 4月18日 雾霾

北京这天儿算是完蛋**了，这礼拜没怎么看见过太阳，即使看见也是跟烧穿大气层的臭氧掉下来的这种感觉差不多。
一直在做游戏编辑，但是忽然觉得，其实周围有趣的东西很多，不一定非得玩游戏不可。
我周围的同事都很奇怪。

8——28蔬菜汁 winner

2014 528 晴 大风
刚刚新疆的小读者马浩然QQ弹了我一下，不明觉厉。
这两天北京的风怒大。
不知不觉又过了这么长时间。
感觉越来越没话可说了啊啊啊啊啊啊啊。

回复：编辑部日志——流水账（貌似每日更新）

8——28蔬菜汁 winner 8

2014 6月3日 晴

几个老读者的故事

今天和天津的老读者"前田庆次"聊了聊，庆次因为自己的个性所以经常会受到别人的打击，其实看到一些有个性的人还是一件挺有意思的事。
和庆次聊的事情涉及一些隐私，也就不太方便在这里透露了。
我们还聊到了贵州贵阳的读者曹越，爱玩COS的小曹越现在生活也比较不顺，祝大家都有一些好运气~
前几天被一个读者拉到一个粉丝群，给老读者迷迷发了确认信息，但是没有回复，是不是已经把我忘了。迷迷曾经是个热心读者，还给杂志画过自己的头像，不过当时各种原因没有采用。不过她好像经常去漫展，和曹越一样~

举报 | 1499楼 2014-06-03 11:21 收起回复

FCN64爱好者: 支持你老弟
2014-6-5 06:28 回复

沙芳源: 四级是个大学生都要经历的事儿……可我也不能把精力都放在这上面啊。我的妹纸和游戏摆在何种位置！各种不顺啊
2014-6-7 00:39 回复

8——28蔬菜汁: 回复 沙芳源 :这件事吧，其实有很多解决办法，比如找个四级妹纸一起，一起一起一起；多好。
2014-6-7 09:09 回复

我也说一句

8——28蔬菜汁 winner 8

2014年 6月23日
今天忽然想起一件事，刚进入电软工作的时候特别想出名，那时候大家都开微博，我也注册了一个小号，在微博上更新一些游戏新闻，后来慢慢就懒了，也没什么人看，不过也得到一些宝贵的经验，做事儿别太功利了，喜欢干点儿什么就干点儿什么~何必那么累啊~
上周有位同学追着我问猴子的QQ号，虽然我很想偷偷告诉他然后让他去骚扰猴子躲在屏幕后面看笑话，但最后还是懒得发而没有告诉他，节操可贵、掉地上可以再拾起来。
我要拿这事儿让猴子请我吃饭~!

8——28蔬菜汁 winner 8

2014 7.3
又过去一周，其实这周和上周也没什么两样~

8——28蔬菜汁 winner 8

2014年 9月4日 中秋前

现在工作的地方没有一个是以前电软的同事了，中秋之前有点忧伤，蛋蛋的。

不过，有意思的是桐生越马HP回复了而且谈了个女票，下次就是请我吃喜酒了吧。

还遇到安闲铃。嗯。JUST we等人。

嗯。

8——28蔬菜汁 winner 8

2014年10月20日 雾霾

北京快特么成雾都了。堵车厉害。最近喜欢上一个叫《勇者アレン》的手游。不错。

8——28蔬菜汁 winner 8

2014年10月21日

打个广告
最近在做这个：http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MjM5MjcxMDU4OQ==&mid=200544064&idx=3&sn=5ef5013dbfbb2bf7d3e067ecd17ad933#rd

8——28蔬菜汁 winner 8

2014年12月8日

气温回升，这两天喜欢看关爱八卦成长协会的微信啦。
魔兽是彻底玩不动了，现在只能玩炉石了~呜呜呜
今天联络了几个好久不见的同事，有的以为我有事相求、有的完全没回信，不过大多是还是一点都没变。
还有SP哦，这家伙越来越像个老顽童，哈哈哈，还是老编辑有意思。
大家有空也发一些近况上来，聊一下。

8——28蔬菜汁 winner 8

2014年 12月18日 晴

最近很充实，每天都很忙，很早以前就喜欢电击的真人出镜节目，看这个是什么：

8——28蔬菜汁 winner 8

2015年8月11日
最近都不太顺心，所以也没什么心情上Q、更别提上贴吧了，上次记日记是什么时候都忘记了。好了，上周和高中同学一起去爬山，和我玩的不错的都是现实生活中混的不太如意的，他们都有点…………天真、2，哦言归正传，爬山那天我感冒了，不过还是坚持去了，三伏天爬山，还是中午，那酸爽……回来没几天发烧了，咳嗽。
玩LOL、WOW试了下、炉石，和几个ios小游戏。又开始宅了，有什么兼职、介绍给我哦。
搬家以后有点不太适应，远离城市、外面全是禅叫声，偶尔还有放羊的，晚上打开窗都是那种动物身上的味道，我发现城乡结合部都被"华联超市"占领了……

8——28蔬菜汁 winner 8

2015年11月24日 小雪
前天下了据说是70年以来最大的一场雪，今天好多地方都冻冰了，下午要去几十公里外的五道口办事儿，愁人。
不久前和两个朋友在高碑店某处聊天，聊到电软同事现在都在干吗，我知道的几个好像就小沛和已经记不起笔名的那谁还在游戏行业吧，有的去开了地铁、有回老家做公务员的、有进外企发展的、有成为UI设计师的，还有家里蹲的（我）。
因为找工作不顺利，最近给一边给朋友的游戏团队帮忙，一边写稿子兼职，但是用现而今流行的一个词来说就是然并卵，只上个月到手一笔稿费，其他还在雾中，这事你不做是肯定没有的做了得看人家那边给不给给的话什么时候给，就酱。
对独立游戏和VR领域持续关注，下午就去五道口一家眼镜厂商去体验，完事后还要出一篇稿子，然后还有个主人约了谈事情，还没定几点，若回来晚的话，据说夜里零下10度，不敢想。关键是刚看完蝴蝶效应，要是能改变的话，搜得死内，改变哪一个细节好呢？我想想，问题是，太多了，根本改不过来啊。
今年真是难熬的一年。



Soviet所谓爱　楼主　铁杆会员 8

在诸游戏公司中，世嘉的历史是最乱的，70年代曾有世嘉社员打算为公司做史，后因早期史过于混乱而作罢。今日互联网信息虽发达，但大多资料缺乏权威性，你看我研究这么多年世嘉史，也不敢轻易的讲说早期史。我看的史料不可数举，但必须要厘清正误，否则不能随便讲。
本博士今天发一个世嘉公司名发展史，若哪位朋友觉得有误，请指出。

1945年，
美国人欧文·布朗伯格和他的儿子马丁·布朗伯格以及马丁的朋友詹姆斯·洪佩特共同创建了“服务与游戏”公司
1951年，
“服务与游戏”的两名员工雷蒙德•勒梅尔 和 理查德•史都华 来到日本，建立“勒梅尔和史都华”公司
1954年，
“服务与游戏”经营重点东迁至第一岛链，“勒梅尔和史都华”更名为“服务与游戏”
1957年，
该公司更名为“服务与游戏·日本”
1960年，
“服务与游戏•日本”一分为二，从前负责营业的部门，建立“日本娱乐物产”；而负责生产的部门则建立了“日本机械制造”公司。
1964年，
“日本娱乐物产”收并“日本机械制造”
1965年，
“日本娱乐物产”收并了大卫罗森建立的“罗森企业”，新公司定名为“世嘉企业”
2000年，
“世嘉企业”更名为“世嘉”

送TA礼物　分享

举报 | 1楼　2013-05-27 20:16　回复

图片已删除



youngsound　人气楷模 12

这个已经很完整了，我只知道是老外在日本建立的公司。

举报 | 来自手机贴吧　2楼　2013-05-28 06:35　回复

赵洋一世祖　小吧主

最早在UCG大概40期左右？的时候在杂志上见过类似的世嘉简史。。。对了，我有本书，叫什么来着，整个书全是介绍世嘉的。封面黄色，上面有只索尼克

举报 | 3楼　2013-05-28 09:55　收起回复

Soviet所谓爱: 我敢保证，UCG写的不是完全正确的　2013-5-28 12:37 回复
Soviet所谓爱: 嗯？那黄封面的书是日本的还是中国的？　2013-5-28 12:56 回复
赵洋一世祖: 回复 Soviet所谓爱 :中国的，好像叫世嘉同志？？　2013-5-29 09:40 回复
我也说一句

Soviet所谓爱　楼主　铁杆会员 8

备注；

世嘉官方史料显示，"勒梅尔与史都华"公司创业于1951年。但近年一些西方研究者表示，"勒梅尔与史都华"可能成立于1952年2月。

举报 | 4楼　2013-05-30 19:41　回复

图片已删除

不得不玩的MD飞行射击游戏经典

取消只看楼主 收藏 回复

超洋一世祖 小吧主

16位机时代，MD简直就是动作和射击游戏玩家的乐土，这大概与SEGA硬派的街机厂商风格有关。之前的几个经典系列，比如"怒之铁拳"，"超级忍"，"战斧"，"索尼克"都收集全了，也算是对我个人动作游戏的一个总结。

今天我们来换一个话题，聊聊那些经典的飞行射击游戏，以下只是我个人的一些乱七八糟的看法和感想，排名不分先后，只以自己玩过的游戏来写。欢迎各位同好一并加入自己的看法补充进来。

1，鲛鲛鲛

这款游戏对我的影响很大，类似于MD飞行射击游戏的启蒙者一样的位置。曾经和朋友一度沉迷于此，各种难度一命通关，逆天的秘籍也是很有趣的存在。鲛鲛鲛的细节方面做的非常好，比如每次起飞或者降落的时候，在机场操练的小人，掉队的时候还会被教官训话。从中也产生了一些影响我后来游戏的打法，比如散弹近身连射，威力不比集中型差。不过爆弹有延迟，需要提前估量发射时机。绿色的子弹被戏称为麻花，是我最不喜欢的子弹。

2，野马战机

这款游戏最早接触是在街机厅，上手难度要比鲛鲛鲛大，因为敌人上下两路同时袭来，配合背景高速略过的卷轴画面，子弹往往让人会产生眼花缭乱的错觉。游戏中有时候站位非常重要，背板是必须的，否则第三关的时候敌机从下仰冲或者从背后偷袭时绝对会让玩家死的很难看。游戏的音乐和画面都非常棒，个人认为应该属于精品。

3，空牙

这个游戏对于老玩家来说，也算是很难忘的一款游戏了。最早也是街机版，后来移植到了家用机上。这个游戏的难度，额，怎么说呢，个人感觉打击感很弱，尤其是那种满屏的圆圈泡泡枪好像打人都没什么反应，玩起来不是很爽。不过！！！！！这款游戏是比较早应用真人语音的，所以当时吃副枪时的语音听起来还是挺带感的。

4，雷电传说

想当年，雷电还是雷电传说的时候，这个游戏给人的挫折感很强，一旦死命之后想东山再起绝对是件不容易的事。这款游戏比较难的地方，个人感觉就在于横屏的设计。你左右移动的时候很有可能拉出不想看到的敌人，往往刚一见面，敌人的子弹就迅速发射过来。对于这款游戏我很有压力。另外就是隐藏关的设计，你必须得达到一定的要求才能进入真正的最后一关。。。当年MD有山寨手柄带连发功能的，我是凭借连续暂停打到了隐藏关，不过还是失败了。。。从此以后我的雷电传说就彻底的成为了一个传说，至今未动。

5，钢铁帝国

钢铁帝国是个很有背景的游戏，整个游戏的世界观和蒸汽朋克的设计让当年的我惊为天人，尤其是每关出击前类似黑白旧电影的画面，更是让人难以忘怀。我印象比较深的就是里面的小飞艇了，这个游戏我只通关了两遍，所以很难写出什么东西来。不过精品是无疑的！钢铁帝国绝对是一款经典之作！

送TA礼物 分享
举报 | 1楼 2014-03-31 11:16 回复

4 回复贴，共1页 <返回game集中营吧
发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉
发表 保存至快速回贴

电子游戏软件吧

dmc55550 2P 5

转眼一年多了，想想自己家中的N多本电软我总感觉还是在昨天一样，人总是在不知不觉中变老然后感叹时间的无情，当时看着风林，七曜，听着蔬菜类似银魂的无节操吐槽，后来宇多田和赤银搞基（伪）。到现在我马上也要去北京工作了可是少了个向往的地方，记得宇多田曾说过一句话："我对现在的工作很满意，给我多少钱都不跳槽，这就是爱。"...... 嘛也不能老是感伤~蔬菜你丫该吐槽了 宇多田还在卖萌？ 赤银死哪去了？~对了肥皂呢我跟你说说摇滚！（俺现在一个忠诚的摇滚FAN） 风林赶紧减肥啊 小沛我在北京看见你肯定要签名的！莫邪还是叫你一声莫爷吧 龙哥你一直消失到了最后。 嘛 祝大家幸福~！

分享(0)

举报 | 1楼 2013-05-14 22:38 回复

dmc55550 2P 5

感觉写的还是很乱 莫喷~

举报 | 2楼 2013-05-14 22:39 回复

部长太多 遥不可及 14

图片来自：部长太多的百度相册

举报 | 通过百度相册上传 4楼 2013-05-15 18:10 回复

aixixia true_end 11

希望你能在北京见到小沛！

举报 | 5楼 2013-05-15 23:25 收起回复

dmc55550: 借吉言~！ 2013-5-16 22:30 回复

我也说一句

devilfinal12 true_end 11

我顶了。

举报 | 来自iPhone客户端 6楼 2013-05-16 20:16 回复

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

easycat81 true_end 11

不知不觉、你已经离开我、不知不觉、我跟了这节奏......

爆发一族 1UP 1

买过十多本电软，喜欢x-japan

卡之毁灭 金手指 12

电软，启蒙者啊，第一本记不得那期了，内容是战神3、三国联合突袭的攻略，虚幻2的介绍，猎人p3的消息。

发表回复


lene66

winner 8

我是96年开始，由同学推荐给我的电软，然后就一直购买，当年SS、PS、GB（我是只玩日文游戏的，当年的中文翻译都让人蛋疼）攻略都指望电软了（还有一本大家不知道记得不——电子游戏与电脑游戏），边看电软等杂志边玩游戏的日子那真叫是乐趣所在，上课时都会把电软放在课桌下翻看，然后拿出GB玩~~~~
OK.游戏机实用技术出现了，买过一年，觉得同时买2本游戏杂志没意思，放弃了游戏机实用技术，一直买的电软，慢慢的，买电软已经成为习惯，一直买到现在。
说实话，抛开其他不管，我就谈谈自己的感受，自从电软改版成已光盘为主，杂志为辅后，我基本就不怎么看了，买回电软只是翻翻，正如我所说，买电软只是习惯，对内容不怎么关注了，那薄薄的几页里没有太多我想看的东西，自从改版后，我如果要看攻略，也只会去网络上搜索，而且随着游戏年龄的增长，而且基本也能看懂日文后，玩很多游戏已经不需要攻略了。
所以啦，后期只能说是为了收藏电软而买，至于电软好不好看，已经不关心了，我想电软也不可能回到过去的黑白文字时代，快30岁了，看到以前自己喜欢的电软画下句号，或多或少我有如释重负的感觉，不知道多少人和我一样呢。

分享(0)
举报 | 1楼 2012-03-13 09:44 回复


jiuyuanzhimeng
2P 5

前边两段的经历类似，但最后一段不太赞同，买书是一定会看内容的，而且每字每句都会去读。感觉从这2年杂志中可以看出这些小编的努力和风格，虽然你拿UCG去比就是"不够好"，但一直在进步当中。电软画下句号我没有如释重负，反而感觉是天意弄人

举报 | 2楼 2012-03-13 10:01 回复



游戏人 沉重的鸿毛

原载于游戏人第十一期 作者：DARKBABY

亲戚或余悲，他人亦已歌。死去何所道，托体同山阿！

父：像他这样的死去而没有能够成家立业，岂非轻如鸿毛？
子无语。
子：人生在世的意义是否仅仅就是为了所谓的成家立业？
父默然。

一、BAD END：

2003年5月末一个无趣的周末下午，我忽然接到了刘的电话，和他们一伙已经整整有三四年没有打交道了，突如而来的联络让人感到了莫名的紧张，更何况还是那个以嘴皮子尖酸著称的刘某人。

刘还是没有改变昔日的风范，开场白就让我感到微微发窘："国内著名的游戏撰稿人X先生，感谢您在百忙之中接听我的电话，我特意告诉阁下一个不幸的消息，您的朋友茅晓东先生因癌症晚期即将离世，他期望能最后与故友见一个面，希望您能够抽空前往…"听了这番话我震惊得半晌说不出话来，毫不犹豫地就应允次日下午前往探望。

次日，在浦东公利医院的急救病房门口我几乎看到当年在南泉路游戏房结识的所有玩友，刘、敏之、邵飞、陈……，此刻所有的人都脸色凝重，许多还忍不住低头抽泣，连那个常年笑口常开有绰号"朱小腰"的小朱也已经涕泪横流。尚能控制情绪的刘向我大致介绍了一下茅晓东得病的前因后果，茅于2001年开始迷上了网络游戏《传奇》，家境富裕的他甚至在常去的网吧订了长期包房，2002年夏季他连续七日七夜不眠不休后参加一个朋友聚会，席间忽感身体不适，去医院检查竟然发现患了膀胱癌晚期，原本他打算当年国庆节结婚，得病后不得不与女友结束了关系。术后医生推测的存活生命周期大约半年左右，茅表现了超强的求生欲望，他不但与过去视为性命的电子游戏彻底绝缘，每天坚持服用大量中西药，甚至为了一个传说中的民间单方还在家人陪同下辗转奔波千里之外的穷乡僻壤，苦苦支撑了近一年后茅终于油尽灯枯。在低头倾听时我的内心中忽然闪过一个奇怪的念头，对旦夕不可或离电子游戏的茅来说，那一年时间的禁欲是何等的漫长和苦闷啊！

在我一生中恐怕从来没有这么真切地感受到生命流逝的轨迹，也从来没有那么刻骨铭心地体味到生命的脆弱和可贵…

被茅的叔父引进了急救病房。虽然在门外已经有了充分的心理准备，我还是被眼前凄惨的景象所震撼而眼泪夺眶而出。穿着蓝色条纹病号服的茅晓东直挺挺地僵卧在病床上，长期的化疗使得头发早已经脱尽，病魔摧残的他的躯体形销骨立，原本又圆又大的眼睛更加突出眼眶，眼中早已经失去了往日的神采，此刻的他活脱脱就仿佛一具包裹着皮囊的骷髅一般。茅的嘴上套着急救呼吸器，他的身躯随着气流的节奏不断起伏蠕动，口鼻更发出令人恻然的嘶嘶声响。他的叔父低声告诉我，此时茅的肺部已经完全丧失了机能，完全依赖呼吸器维持生命运作。我万万没有想到弥留时刻的病人居然还意识那么清晰，茅显然认出了我，他的嘴里突然发出了低沉的呜呜声，右手费力的从被窝里伸了出来。我轻轻的握了握他的手，冰冷的毫无些微生气，望着这个细长而骨节棱棱的手，眼前浮现出若干年前此君自信的豪语："这才是真正游戏玩家的手啊！"时的那幕情景。茅忽然伸出一根手指，随即又伸了三根手指，我怔愣了一下后忽然明白了他想表达的意思，再也控制不住自己的情绪，转身走出了病房。

急救病房外聚集着10多个男青年，有的呆坐在凳子上低头无言，更多的倚着墙角低声饮泣。泪水使得我的眼镜镜片模糊一片，刘从旁递给我一包面巾纸并低声道："医生交待说最多只能撑到明天晚上。"

透过敞开的病房门，感觉茅微微蠕动的躯体犹如一匹离开水面多时即将垂死的鱼虾，病榻边围绕着伤痛欲绝的父母亲人们，我不禁轻轻叹息一声，此时此际的心田忽然变得分外清明，13年来的一幕幕犹如播放电影般从脑海里真实浮现出来…

二、初会：

南泉路是一条南北向横贯上海浦东地区的普通两车道马路，早在上世纪八十年代改革开放初期沿街曾经鳞次开满了许多用白铁皮搭建的简易个体商铺，不少广东和福建的商贩落脚在这个当时还算比较偏僻的郊区地方经营各类小商品，因此这里一度被人称为"广东街"。南方商贩中相当部分依靠出租和贩卖电子游戏卡带为生，浦东地区最早的包机房也诞生在那里，南泉路很长一段时间里被市南的青少年游戏玩家视为"游戏圣地"，只要有足够的耐心和运气就不难在那里淘到珍稀的游戏软硬件，我至今奉为重宝的FC原装DISK SYSTEM和初代《撒尔达传说》就是当年在那里以绝对低廉价格入手的，主流的FC软硬件更是以品种齐全而闻名沪上。

1990年夏末，甫出校门的我被分配到现在的公司实习，当时的工作是负责每天生产原料的检查验收，经常可以借去两站路外仓库验货为名溜出厂门闲逛，穿出公司后门就是南泉路最热闹的潍坊新村地段，经过几天的探察后我了解到这一带最具规模的包机房是一个绰号"小广东"的青年开设的，前面柜台主要贩卖和出租 FC卡带，品种多达五六十种，而柜台内则为包机场地，新兴的世嘉MD已经逐渐取代了FC的主导地位，MD每小时四元的包机价在沿南泉路一带也算得上最为公道。店主小广东虽然仅比我年长了几岁，却是个玲珑心窍的精明角色，我光顾了那里几次后便被奉为了上宾。当年所有的RPG/SLG类游戏都被统称为文字游戏，愿意接触的人并不多，至于在外包机的更是凤毛麟角，小广东对我这样的好主顾自然刻意接纳。包机房分为前后两进，我仿佛鲁迅小说《孔乙己》中的长衫党那样被郑重让进里间，而外间则是中小学生之流短打帮恣意喧哗的天地，这样的破格待遇也确实很能满足我的虚荣心。

某日午饭后我又踱到店中，跟店主说声继续上次MD《三国志-乱世群英》的记录后便在一干顽童敬畏的注目礼下径自走进里间。这天的生意比平时清淡了许多，小广东有一搭没一搭地坐在我身边闲聊，忽然闻到一股浓郁的酒气，回头看见一个年龄相仿的高瘦男青年手里拿着瓶上海啤酒倚门而立，他的头发非常蓬乱，瘦削的脸庞令一对乌黑发亮的眼眸格外有神，他身上所穿时下流行的烧毛丝光夹克衫上满是斑斑污迹。见到此人，小广东忙热情的起身招呼并向我介绍说："这位茅晓东先生也是文字游戏的高手，你们两位不妨可以多多交流！"不等有任何表示，茅晓东便自顾扯了个凳子与我并肩而坐，他说："既然大家都喜欢这个游戏，我们俩不妨双打如何？"由于过去我从来和人对战过这个游戏，便欣然同意他的提议。

茅晓东选择刘备为君主，自以为得计的我便选了部将众多的曹操，游戏开始后我按部就班的褒美武将和训练兵卒，却不料他第二个月就带齐刘、关、张杀将过来，猝不及防下我顿时慌了手脚，君臣一党先后在单挑模式中死于关羽和张飞的刀下。我埋怨说："哪有你这么玩的，总得搞搞内政开发什么的吧？"茅哈哈大笑说："双打不就是分出你死我活么？搞内政开发就是脱裤子放屁-多此一举！"我顿时语塞。茅不屑的瞥了我一眼，回头对小广东说："什么高手啊，我看也不过如此。"他继续指挥刘家军马四处攻城略地，撇下我一人在旁呆呆发愣。"小广东"朝我挤挤眼睛说："你还是玩点别的什么吧？"我走到橱窗里翻检一番后拿了盘《忍者武雷传》气鼓鼓地坐到了旁边一台MD的位子上开始玩了起来，这个SLG我早已经通关了多次，在这里的记录进度也到了第六章-黑川之国，进入游戏后很快便把先前的不快抛诸脑后，此版是游戏里比较重要的难关之一，每个回合的行动都需要经过精密计算，一着之失便可能满盘皆输。茅晓东先时还自顾一人眉飞色舞地东征西讨，后来便放下手柄目不转睛地看着我通关，过版后他突然大呼小叫起来："居然打到第七关了呀，我第四关就无论如何冲不过去，还是你行啊！"闻到他嘴里浓烈的酒气我不禁皱了皱眉，随即冷笑说："这本来也算不上什么难的游戏，我都通关三遍了！"茅见我余怒未消的样子便跑出店去买了块光明牌中冰砖强塞到我手中，态度真诚地说："刚才我说话有些过份了，请你千万不要在意。"我看着他眼珠直楞楞的一本正经样子心中暗自好笑，于是也就顺风收帆，我告诉他由于第四章-置赐之国敌方有大量武士出现，根据枪兵克武士的法则必须事先把枪兵权平修炼到较高段位，然后在狭窄山道上将敌人逐一消灭…茅拍着脑袋傻笑道："这么简单的道理我怎么就没有想到呢？！"我俩谈谈说说逐渐投机起来，通过交流发现此人天性非常质朴，对游戏的酷好也并不在我之下。看看临近下班时间，我起身结帐准备回厂，茅晓东颇为依依不舍地说："总算找到了一个玩文字游戏的高手，以后你要常来啊。"我点头走出了店门,茅晓东站在店门大喊："这位朋友！有空和我一起包夜吧，很合算的…""包夜"这个名词我还是初次耳闻，于是便折回来向他询问，茅告诉我包夜是小广东独创的优惠包机方法，只需要付20元就能从晚上 10点一直玩到第二天早上8点，我盘算了一下不觉怦然心动，这个对折价确实能够省不少的钱。

次日上午我从仓库办事回来，途经游戏房时见小广东正百无聊赖地四处张望，便凑上去与他聊了几句，小广东告诉我昨天那个茅晓东是一个私营建筑工程队老板的独子，中学毕业后赋闲在家，偶而帮助他父亲带领手下的几十个民工。小广东笑着说："这个人是个真正的游戏疯子，曾经在我这里连续玩了四天五夜，若非他父亲打上门来恐怕还要创新记录！"听了这番介绍我也不禁啧啧称奇。小广东接着说："昨天你走后他一直玩《忍者武雷传》玩到今天天亮才回家睡觉，今晚他肯定会再来包夜。"听完介绍后我对茅晓东此君顿生惺惺相惜之情，当即与小广东约定晚上包夜。

喧闹了一天的南泉路终于沉寂在浓浓的夜色中，借口公司值班的我从家里兴冲冲赶到了游戏房，茅晓东果然已经稳坐其中，他见我前来非常高兴，主动起身把我让到里间的居中位置。白天经常人气沸腾的游戏房此时除了小广东的伙计外就剩下我们两个包夜者，电子游戏中单调而有富有节奏感的BGM和远近处不时传来的拉卷帘门声让人感受到莫名的神秘感和孤寂感。我选了东芝EMI出品的SLG名作《万兽之王》，而茅晓东则继续攻略《忍者武雷传》，两个人谈谈说说颇为相得，正兴头时忽然耳闻见如雷鼾声，原来守夜的小伙计早已经伏在柜台上梦周公去矣，我俩见此不禁相视莞尔。两人自此不再闲扯而埋头专注于手头的游戏，《万兽之王》的敌方AI行动时需要一定的等待时间，我瞅空观察了一下茅晓东专注游戏的神态，他的身体长时间呈 45度前倾状距离电视屏幕仅几寸开外，原本就有些凸出的大眼睛直勾勾的盯住了游戏画面一眨不眨，几乎让人担忧其眼球不知什么时候会从眼眶里掉出来，茅嘴巴里还不时低声嘟囔着只有他自己才能听清楚的东西，此君的投入度让我不禁心底里由衷叹息一声。

约莫12点半光景，门外传来了青年男女纵情说笑的声音，游戏房老板小广东开门走了进来，怀里还搂着个服饰俗艳的妙龄少女，他向我们俩打了招呼后吩咐伙计："今天由我守夜，你回家睡吧。"伙计朝着我狡黠的挤挤眼睛便走了，小广东掩上门后拥着同来的少女径自走进了兼有临时卧室功能的卫生间去。起初我对房门紧闭的卫生间里轻微的响动毫不在意，继续埋头于游戏中奋战不辍，但片刻后木板床发出了吱吱咯咯的剧烈声响，青年男女肆无忌惮的呻吟和尖叫声不断传入耳边，当时我作为年方18岁的毛头小伙子，对这样的状况感到非常无所适从，情绪顿时变得格外烦躁不安，转头看看茅晓东的反应，却见他依然老僧入定般两眼直勾勾地盯着电视屏幕不放，动作和神态与先前相比没有任何的变化。我郁闷地摇摇头，试图仿效茅那样完全融入游戏中对外界发生的事物充耳不闻，但这个努力很快失败了，男女的交欢似乎已经度过了高潮期，开始了马拉松式的相互调情，闻所未闻的一些言语臊得我脸颊发烫并心跳急剧加速，注意力根本再也无法集中到游戏中去，无奈之下我只得打开店门落荒遁走。我独自走在漆黑而空无一人的街上，心里感到非常的懊恼，平生第一次包夜居然就这样离奇的结束了，此时已经是半夜一点多光景，只得以夜班为名混入公司在更衣室里凑合着熬到了天亮，虽然已经进入初秋季节，花斑蚊残党的杀伤力依然非同小可，更加上墙角一大堆废弃工作鞋发出的阵阵熏人恶臭，当六点钟左右我被上早班的工人迷迷糊糊吵醒时只觉得两边太阳穴如被铁箍箍住般疼痛不堪。

我走出厂门吃早点，沉寂了多时的南泉路又恢复了生机活力，菜农和小商贩的摊位几乎完全挤占了整个路面，上班的人们或步行或推着自行车艰难地穿行在摊位间的狭窄通道中，耳边不时传来愤怒地咒骂声。我转到游戏房门口向里张望，除了电子游戏滴答的声响外店堂中一片死寂，茅晓东依然凝神端坐不动，那时给人的感觉就仿佛庙堂的泥雕木塑般静静矗立了千百年光阴。我推门走了进去，经过一夜的奋战后茅某人的《忍者武雷传》居然已经打到了最终章-粟原之国，老僧云海正为打倒最终BOSS织田信长祭起究极奥义-衔玉大法。

我对向茅询问："昨天夜里你感觉怎么样？"

茅放下手柄揉了揉略微通红的眼睛，哈哈大笑说："没什么，他们整整折腾了一夜，现在睡得就跟死人一样。"

他又对我说："你也真是的，白白浪费了一夜的好时光，类似这种事情我见得多了，你只当没听见没看见不就行了么？"

我讪讪地说："这……这，我可没有你那种柳下惠坐怀不乱的气度呦！"

三、三人众：

"老板！包机三小时，世嘉机《梦幻模拟战》。"

洪亮的嗓音几乎集中了游戏房中所有人的注意力，我和茅晓东也从里间探头出来张望。说话的是一个推着自行车的健壮青年男子，戴着幅金丝边眼镜，其眉宇间不自禁流露出高傲自衿的神情。《梦幻模拟战》是两周前才到的新货，小广东估摸此君是个懂行的老玩家，便亲自将他笑脸迎入里间，此君斜睨了原先里间的众人一眼便顾自开始了游戏。

茅晓东此时也正在玩《梦幻模拟战》，因此对陌生客的举动非常关注，我不过时尔转头瞥了几眼便发现此人的水平不俗，对结界范围和兵种相克等系统的熟悉程度比我和茅都略胜一筹，游戏第一关是典型的突围战，他几乎把所有的敌军都杀尽，过版时主人公雷顿等级升到了五段，他却似乎犹有遗憾的轻轻摇着头。直肠子的茅凑上去赞道："朋友水平不错啊，这一关我死活最多练到四段过版…"那人笑笑说："这又算什么，理论上第一关主人公可以练到六段左右呢。"听到此言我不禁心念一动，问道："这位朋友肯定经常去顺昌路玩吧？"他一楞后随即应是，我接着又连续提了顺昌路游戏房几个狠角色的名字，他似乎有些尴尬，狂傲的神情顿时收敛了许多。我们三人交流了一些游戏的见解感觉非常投机，于是彼此相互通报了姓名，男青年敏之是东昌中学高三的学生，因身体原因被迫休学一年。

从ATARI2600到FC，乃至MD和SFC全盛时期，顺昌路张家上下两层几十平方米的逼仄空间几乎称得上上海电子游戏的薪火摇篮，在那个蒙昧的时代孕育了许多游戏玩家并将火种播及四方，至今为止从当年顺昌路走出去的玩家中目前从事游戏相关产业的人士就有数十名之多，其中不乏业内知名人物，甚至一些恩怨纠葛从当年的电视机前延续至今。老板张定国不但最早开辟包机事业还在很长时间内控制了上海家用游戏软硬件的供货渠道，由于最新的游戏和主机总是率先出现在顺昌路，就自然而然成为了高手云集的场所，许多真假掺杂的攻略信息从这里不断传向市内各个角落，相当长一段时间里，"顺昌路过来的人"几乎就成了游戏高手的代名词。记得当初我尝试挑战《龙战士I》时就有人以连顺昌路的人都无法通关断言此系不可能达成的使命，该游戏房的权威性可见一斑。

自此以后我们三人结成了死党，朝夕熏陶下小广东游戏房里玩文字类游戏的人渐渐多了起来形成了良好的氛围，不过平静的快乐时光并没有持续太长的时间。

1991年秋，我下班后风风火火赶往游戏房，远远看见那里围着许多人，茅晓东和敏之两人也挤在人堆里张望。上前看时却见游戏房已经被贴上了封条，连忙询问二人事情始末，茅把我拉到角落里悄悄告知小广东已经因为涉嫌教唆犯罪被捕。没了去处，我们三人垂头丧气的沿着马路晃了一大圈，他俩胡乱找了个破落的街机厅捱时光，我只得早早坐车打道回府。不久小广东的祖母和表弟接管了事业，外行加上管理不善使得这家曾经热闹一时的游戏房迅速衰落，我们三人众暂时只能四处漂泊游荡。

过了些日子，茅晓东打电话告诉我在小广东游戏房的马路对面又新开了一家，店主是两个上海本地的年轻人，店里除MD主机以外居然还有最新的超级任天堂磁碟机。当我询问起两个老板的形貌时，茅在电话里禁不住笑倒："一个是周润发的背影，另一个像娄阿鼠，反正你见到真人就清楚了。"虽然顺昌路等几家有名的大包机房几个月前就有了超任磁碟机，但一直处于供不应求的卖方市场，自从试玩过以后一直难以挂怀，于是我们三人相约晚上在那里碰头。

新游戏房距离原小广东游戏房仅一分钟路程，虽然门面小了一半，但由于纯包机的缘故反而显得宽敞豁亮，当我踏进店门时见茅晓东二人早已经巍然高坐，身边有两个男青年正和他们热烈地攀谈着。见我进门后两个老板忙回头招呼，见到他们的形貌我忍不住扑哧一声笑了出来，拍着茅的肩膀说："你丫的嘴巴还真是歹毒哦！"茅向我眨眨眼彼此心照不宣。老板中的高个子头上戴着顶旧式呢礼帽，身披一袭米色风衣，确实有点像《上海滩》中周润发的扮相，不过此公的相貌却着实教人难以恭维，一张硕大如铜盆的国字脸上却生就了三角眼和吊梢眉。而另一位老板的身高不足一米七，尖削的枣核脸上一对小眼睛溜溜闪着寒光。从面相学说看此两位均非善与之辈，事实上他们确实是我包机房生涯中所遇见过最狡黠奸诈的老板。通过自我介绍我们获知两位老板原本都是游戏玩家，为达到以游养游目的他们凑集了各自手头拥有的游戏主机和资金开设了包机房，彼此切磋后确信他们的游戏水平不俗，再加上新开业的八折优惠，我们便决定在这里落脚。然而过了没有多久，两老板就逐渐露出了狰狞面目，不但经常多算时间还变出了许多新花样敛财，比如他们强制要求每个人出资数十元购买所谓个人专用的记录磁盘，否则不负责保存游戏记录。更令人发指的是，他们为防止我们玩家相互间交流经验导致通关时间缩短，经常以巧妙的言语进行拨弄是非，比如故意当着某人面极力赞扬另一个人聪明有悟性，久而久之血气方刚的我们三人竟开始貌合神离，在交流游戏时不再知无不言、言无不尽。记得当时我们三个人同时攻略超任主机上SETA出品的RPG大作《银色沙加II》，鬼使神差的在著名的"三上"难关同时受阻（注：游戏中三把钥匙分别在桥上、井栏上、宿屋看板上），我和敏之都分别找到了其中两件，强烈的竞争心使得彼此不愿意低头向对方开口垂询，而两位老板也不时在旁不冷不热的煽风点火，这个原本并非很难的关卡我们居然足足停留了十多个小时，两人的思维都因钻牛角尖而陷入了死胡同不可自拔，最终还是保持中立的茅晓东按捺不住站出来说："算了吧，你们还是合作比较好，这样下去浪费时间和金钱大家都没有好处。"在他调停下两人各自公开了线索，关卡立即迎刃而解。

虽然有着诸多不尽人意，但因为我们贪图安静的娱乐环境和上班回家方便等缘故还是长期呆了下去，游戏房的生意慢慢红火了起来，仅仅五六平方米的店面日益显得拥挤，两位老板决定搬迁到相隔数十米外面积扩大一倍的新店面去。搬家前一天，"周润发的背影"笑容可掬的对我们说："小店有了今天全仰仗诸位的鼎力支持，明天搬家希望大家能一起来帮帮忙，我们绝对不会忘记各位的好处！"古道热肠的茅晓东率先慨然允诺，我和敏之随即也答应次日前来助力。第二天中午所有的人都早早赶到了店里，我还为此特意请了半天假，大家穿上我从厂里借来的工作服，头戴着报纸折叠成的船形帽开始分头工作，粉刷的粉刷、排线的排线、贴墙纸的贴墙纸，最后又合力将桌椅电视等家什一股脑搬运到新铺面摆放整齐，我们一直忙到了五六点钟才圆满结束了所有的工作，望着自己亲手布置的一方新天地，大家完全忘却了疲倦。茅晓东顾不上吃晚饭，大叫着"开始了！开始了！！"径自接电源玩起了游戏，我和敏之则为了给新店取个响亮的名字争执不休。"娄阿鼠"阴着脸伏在柜台上书写新的价目表，似乎自言自语又好象故意在说给我们听："从今天起，超任的包机价格由原先的每小时四元调整为每小时六元，磁碟记录每个收费五元…"闻听此言我们三人面面相觑都傻了眼，谁也没有想到大半天的辛劳居然换来了这样的结果。"周润发的背影"对我们表示感谢后开始大叹苦经，声称他们此番搬家支出非常可观，而且水电等各项的费用也大幅度上调，他们的涨价也是不得已为之的举措.....我们三人默默倾听着不做声，我用右脚的鞋子在水泥地上无目的地划着圆圈，敏之则抱着手臂倚墙而立并嘴角带着轻蔑的笑意，茅晓东用迷茫的眼神观察着其他的人举动，手里的按键操作却丝毫不停。彼此无声的对峙了几分钟后，我终于按捺不住心中的怒火推门扬长而去。气愤到了极点的我发誓从此不再涉足南泉路游戏房，从此开始了四处流浪的生涯，在以后长达一年多时间里我几乎每天乘船摆渡过江（当时越江新隧道和南浦大桥等都还没有落成），上海绝大多数著名的包机房都留下了我的足迹，从顺昌路张家到成都南路赵家等不一而足，最后又在城隍庙甘谷街找到了新据点并结交了一大批至今仍为死党的玩友。这一年多与各路高手的切磋琢磨使得我的游戏水平有了质的飞跃，那段时期也堪称精力最为旺盛的时期，曾经创造过两天两夜不眠不休打穿《第三次超级机器人大战》的最快记录。茅晓东等两人因为不愿意长途跋涉而只得继续忍气吞声呆在南泉路，过了不久我几次办公事途经那里居然没有看到他们的身影，其间电话通讯录又不慎遗失，我又实在不忿于向那两位可憎的游戏房老板询问去向，久而久之便彻底断绝了音问。

1992-94年间是上海包机房最鼎盛的时期，个别经营者在短短几年里居然积累了百万身家，如今的青年玩家无法想象到那时的火爆场面，每当下班放学时各大机房都座无虚席，经常可以看到三十来岁上班族与黄口小儿并肩而坐的有趣景象。在包机房的群体里囊中多金者和游戏水平高超者自然成了受人景仰的座上客，而一些投机取巧者也凭借各种手段在这个封闭而狭窄的圈子里博取声名，当时还是初二中学生的邵飞无疑便是此道高手。由于当时我在南市区一带略有薄名，邵飞对外便自称我的弟子，颇有心计的他特意花了数十元巨资（对于当时中学生而言）买了一张空白的进口万胜磁盘，经常趁别人游戏通关后起身结帐的间隙把我和其他高手的过版记录据为己有，并以此到处招摇撞骗。

某日，邵飞到浦东潍坊新村外婆家走亲戚，闲逛中他在潍坊路和南泉路的交叉路口发现了一家隐秘的包机房，虽然有八九台崭新的超任主机但玩家却只有小猫三两个，三个老板模样的人无聊地将躺椅一字排开打着瞌睡。邵飞认为这是个千载难逢的好机会，便接连拿出我的《龙战士I》八位一体和《浪漫沙加II》LV15圣杯等完美记录自我吹嘘，一时间把身边的几个玩家唬得一楞一楞的。"这个记录肯定不是你的！"身后躺椅上一个大眼睛的高瘦汉子揉着惺忪的睡眼说道，邵飞忙惊问其缘由，那汉子冷笑着说道："普天之下会给主角取PAULA这样十三名字的大概只有XXX了……"（注：当时我因为崇拜香港著名女歌星徐小凤，因此为游戏主角取名时经常使用该女星的英文花名PAULA）邵飞见遇到了识货人，便改口将我在城隍庙包机房的事迹夸大肆吹擂一番，这时另一张躺椅上戴眼镜的魁梧青年不屑地说："XXX我们认识多年了，游戏水平也没有你吹的那么高，如果不是我指点的话，他的《银色沙加II》还未必通关呢，你自己可以去问他。"可怜的小孩自觉没趣便起身结帐准备溜走，高瘦汉子望着他的背影大喊："看到XXX请转告一声，南泉路的老朋友很想念他！"

四、风流云转：

邵飞总算是天良未泯，第二天就把在浦东出乖露丑的事情始末原原本本的告诉了我，根据他描述的那些人形貌我就猜出是失散了近一年多的茅晓东和敏之这对活宝，对家道殷实的他们两人居然会开始包机房感到非常纳闷，过去在交流时从来也没有听到他们曾经有过这样的想法，当即决定连夜前往探访。

黄昏时分的潍坊路和南泉路交叉路口热闹非凡，行人和自行车来往穿流如潮，周围夜市的星点灯光映照得这段马路分外通明，惟有一家窗户和板壁上到处乱七八糟地糊满了女明星挂历纸的店面虚掩着门户，门楣上方还依稀可以看见"出售白铁制品"的红漆字样。推门进去后迎面而来一股烟草味和汗臭、脚臭等掺合起来的难闻气息，室内居然还没有开灯，影影绰绰只看见有三个人平躺在三张并排摆放的竹制躺椅上，这景象不禁让我联想起了医院的停尸房。

"包机吗？四元一小时。"这睡意惺忪的声音虽然有些含糊不清，却让我感到非常耳熟。

我艰难地摸索到了电灯开关，房间里顿时豁亮了起来，躺椅上的果然是茅晓东、敏之和一位陌生中年人，茅晓东惟恐逃走般猛地一下子跳起来拉住我的手说："你小子终于回来了，这一年多都死哪里去了…"性格比较沉稳的敏之虽然没有像茅那样情绪激动，但从眼神中也不自禁流露出欣喜之意。我笑着说："我曾经找过你们许多次，哪知道你们会猫在这个角落里。"两人不约而同的长叹了一声，茅晓东说："想来你一定还没有吃晚饭，我们到对面饭店边吃边聊吧。"

小饭店里，敏之向我详细陈说了别后的事情始末。在我离开南泉路后那两个贪婪的游戏房老板更是毒招叠出，凭借着独霸一方的优势恣意妄为，茅晓东他们虽然心怀怨愤却也无可奈何，直到某天一个叫王顺龙的中年人找上门来。王顺龙原本也是从外地到上海经商的生意人，因为经营不善而几乎破产，偶然机会与小广东结为拜把兄弟，小广东被判入狱三年后不甘心多年苦心付诸东流，便将原游戏房所有产业授权托付给王顺龙经营，然而游戏房的一些积蓄早被小广东家人亏蚀贱卖一空，王只得依靠几台残旧的MD与FC苦撑局面，后来更因为无力应付原小广东游戏房的铺面租金而被迫四处搬迁。王顺龙也并非无能之辈，经过长时期暗中观察，他发现"周润发的背影"等二人经营的游戏房虽然表面上生意火红，但却并非无懈可击，但苦于缺乏足够资金且对游戏事业一窍不通，最后他找上了在南泉路游戏圈里颇有声望的茅晓东二人。倾听了王的游说后，过去从未有过此念的二人居然都爽快答应了合股经营超任包机，心高气傲的敏之自言是为报复积郁多时的屈辱，而茅则认为经营此道有利可图。

一直在默默聆听的我转头对茅晓东说："其实对你而言，最大的诱惑还是可以不花钱玩游戏吧？"

茅傻笑着说："嘿嘿，这当然也是原因之一。"

事情并没有他们想象的那么简单，茅二人各出资数万元与王顺龙合股开设了超任包机房后，那两个奸诈的老板立即动员他们在当地***的朋友多次上门骚扰，并同时利用各种手段稳住手头的常客，另外茅他们在选购主机时受骗上当买了存在着严重产品缺陷的霸王型磁碟机，该机型非但不兼容主流的王中王和博士等型号磁碟机的游戏规格，而且还无法运行所有光荣系的游戏，如此一波三折弄得生意门可罗雀，几乎到了关门倒闭的边缘。听罢事由后，我又想起当初的旧恨，于是做正义凛然状的拍胸脯道："你们放心好了，我马上带一大帮兄弟过来！"当周周末，我就召唤了五六位各方高人杀到南泉路，游戏房里出现了从未有过的宾朋满座景象，欣喜万分的三位老板对来客也着意结纳。在磁碟机流行的时代，游戏拷贝的目录非常能体现经营者的专业素养，玩家出身茅晓东二人确实发挥了自身的特长，《加尔亚幻想记》、《新桃太郎传说》等经典名作当时在其他游戏房都是非常罕见的。王顺龙虽然不懂游戏但招呼客人却非常殷勤，某次两位玩友在对战《三国志III》时偶然提起新武将取名时寻找汉字困难的问题，王在旁听说后就花了一夜时间按日文单词顺序把所有汉字抄录到笔记本上，每天到吃饭时他还亲自把对面小饭店的伙计叫来让玩家自点饭菜。由于这里拥有不错的游戏环境，因此绝大部分的朋友都留了下来并四方招朋引类，游戏房的生意逐渐走上了正轨。大凡出没包机房的玩家都有扎堆的习惯，王顺龙游戏房因为高手众多而逐渐把南泉路一带的人气都吸引过来，到最后竟然连那两个奸老板的好友陈也转投门户。无论动作游戏还是文字类游戏在游戏房里都能时时引发热潮，经常出现六七台主机同时运行《街霸II》或《皇家骑士团I》的盛况，研究气氛比之顺昌路和城隍庙甘谷街等老牌包机房也不遑多让。茅晓东起初还遵守三人合股时的协议作壁上观，后来终于忍耐不住诱惑便自行占据一台主机与玩家分庭抗礼，兴致高时即使有客人等候也不肯让座，被王顺龙催急了就大发脾气说："包机费从我每月分红里扣吧！"王虽然非常气恼，但碍于时机未熟而只得暂时隐忍不发。

1994春推出的《火焰纹章-纹章之谜》让我们感受到前所未有的大作威力，几乎上海所有包机房中都不断回响起那雄壮的序曲，以我和茅晓东为首的一群人对这款游戏展开了集中军事围剿，凹点是我们这些完美主义者时刻遵奉的金科玉律（注：凹点是指玩SLG/RPG时通过不断读档等方式使游戏中角色的能力成长尽可能达到最大值），游戏房里新配置的王中王型磁碟机不具备博士型那种简洁方便的S/L功能，每次读取记录后都要重新载入游戏ROM，造成了磁盘损耗急剧增加。茅晓东居然在多次误操作后发明了一种快速读ROM法，事先把一张格式化的空白磁盘放入磁碟机插槽内，存取记录后迅速取出空白盘并立即放入游戏ROM 的A盘，同时按下超任主机的复位键，只要操作手法一气呵成就能够省略读取ROM的漫长时间立即进入游戏，这个偶然的发现大大提升了玩家们挑战游戏极限的积极性。为了节约成本，王顺龙特意到磁盘生产厂家批发了几箱低价处理磁盘，如此一个通宵下来后电视机台前经常堆积起小山般的废弃磁碟，有不少人因为操作失误而中途丢失了记录，他们大多都不屈不挠的重头再来。王顺龙游戏房的生意在这个时期达到了顶峰，所有的主机最多时连续工作了四天四夜，老板不得不请求游戏狂人们暂时放下手柄让主机稍事降温。与此对照，"周润发的背影"他们经营的游戏房却走到了尽头，因为乏人光顾只得宣告关门大吉。王顺龙扫清了外部的竞争势力后不甘心再和茅晓东他们分享利益，他通过软硬兼施逼迫两人退出了股份，自此完全独占了南泉路一带的游戏产业。

上海的包机行业在1995年开始逐渐呈现出了盛极而衰之势，这和业界大气候的变化有着不可分割的联系，包机的出现很大程度是因为早期游戏机使用了昂贵的卡带作为软件载体，而使用廉价载体CD-ROM的32位元主机的兴起为这个一度曾经如火如荼的灰色行业敲响了丧钟。游戏玩家层变化也是导致包机行业渐趋没落的另一主要原因，早年那些狂热玩家们（CORE USER）大多已经拥有了自己的主机或彻底退出，取而代之的是一些相对年轻的新生代玩家（LIGHT USER），这些玩家兴趣非常广泛，并通过各种媒体渠道获得最新的游戏资讯，老朽的包机房老板们已经无法及时和正确的把握住所有玩家的趣味，曾经是上海游戏圈内一方霸主的顺昌路张定国也在这年明确表露了收山隐退的意思。

我和许多同时代的玩家在拥有了属于自己的主机后却并没有因此充分感受到预想中的快乐，隅隅独处而无法感受到原先在包机房里那种竞争与交流相结合的氛围，但当我们试图再度回到包机房时，却蓦然发现那已经是一片完全不属于自己的天地，黄口稚童们的笑语声足够让年齿渐长的老玩家退避三舍。游戏机主们大多选择根据各自趣味结成私人派对的方式继续进行不定期的聚会，而浦东南路新开大楼刘家不足六个平方米的储藏室居然成了我们一帮大老爷们经常集会的据点。

刘忽然问我："现在你每天有多少时间在玩游戏？"

"平均两三小时吧，你呢？"

"我和你差不多，年龄大了，有许多更重要的事情需要我们去做。"

刘伤感地说道："茅晓东和我们都不同，实际上他到死都一直牵挂着游戏，这样的人应该算是真正的玩家吧？"

"当然！"

"我还是无法理解，像茅这样TV游戏的铁杆玩家怎么会迷恋上《传奇》这种破烂呢？"

我沉吟了片刻后答道："网络游戏追求人与人之间的互动交流，茅可能从中可以找到他所需要的东西吧？"

"孤独？你认为他感到孤独？"

"或许吧，以前我就曾经猜想过他为什么那么大的人还一直喜欢往包机房钻的理由，这似乎是唯一的解释。"

席终人散，归程的夜车沿着南泉路一径行去，我打开车窗向外梭巡，但见沿途华灯璀璨、处处笙歌，早已经寻不见昔日铁皮棚屋林立的破落景象，望着道旁行色匆匆的路人，感伤一位曾经往来十数载的故人即将绝足于此，我不禁油然叹息人生的盛衰无常。凡人在岁月的长河中竟然如此轻如鸿毛，若干年后或许人们只会记住南泉路和张杨路交叉处时代广场顶楼那国内最大的海外独资游戏公司育碧软件，绝不会有人想到在这条不起眼的马路上曾经活跃着那么多平凡的游戏玩家。

鸿毛啊承载着岁月记忆的鸿毛，竟然是那么的沉重……

后记：

严格的说本文绝对不能归属为小说体裁，这是完完全全真人真事的回忆文章。文中所叙述的并非名士高人的豪情壮举，不过是实录了一群平凡游戏人的浪游旅程，没有惊天动地，惟有朴实无华的恬淡优游。我更不想通过本文说教什么高深寓意，只是回首普通游戏玩家平淡的一生以纪念那段逝去的难忘时光。

茅晓东无疑是一位真正的游戏玩家，他从来不追究厂商门派之类的末节而只关心游戏的真正乐趣，一个生性有些懵懂的人反而明见如此，令诸多执迷乖谬的我辈高人为之汗颜。昔日没有主机的时代，我每年通关的游戏多达数十款，很多反复研究而掘尽埋尽，然则今日衣食无愁更坐拥主机十种以上，每年通关的游戏却屈指可数。扪心自问，除却年岁渐增带来的精力衰退，更多失去的还是当初那质朴无华的游戏心。

于戏！游戏归来兮，我当付君哀思……

某个哲人曾经叹息："认识文字是人类悲哀的真正开始。"

我不禁感叹那个真正游戏道的黄金时代，所有的玩家所关心所选择的只是《马里奥》、《FF》、《DQ》乃至《大战略》等游戏的种类名目，没有什么这款游戏系出何门何派争执或挂虑，更没有人在意CG动画乃至配音声优等细微末节。为什么现在有那么多游戏开发厂商呼吁"回归原点"呢？什么又是游戏的原点？恐怕已经很难有人能回答这个问题……

过去没有任何媒体资讯的时期，那么多不懂日语的玩家凭借着惊人的毅力突破了一个又一个至今看来依然高难度的游戏，而如今却有那么多没有攻略、没有金手指就寸步难行的新生玩家。昔日的洪荒时代经常出现几个月没有新游戏出品的情况，但所有的玩家依然甘之如饴，现今每月几百款游戏新作轮番上市的昌明时代，却时时有人感叹没有游戏可玩。

时代变游戏变！变化得更多的恐怕还是人心……

近重读王蒙先生《坚硬的稀粥》而颇有感触，故借其以为文名，特记之！

承载着光荣与梦想的电软，粉丝永远爱你！

取消只看楼主 收藏 回复



nimersis

2P

知道了停刊的事情，心情一直不太好，虽然没有买电软很长时间了，但一直关心着这本给我们少年时代带来欢乐的杂志，从95年11月开始接触电软，那时没有互联网，周围玩游戏的人又承受着家人和老师的白眼，电软就是最好的交流伙伴，买到杂志的兴奋感真是没有什么事情能够比拟的了！每个月的杂志都能看很长时间，释放了不少学业上的压力，虽然和我一样，看电软的同学家里也没有次时代游戏机，但看杂志的代入感相当强，广告很多，也照读不误，那时的电软班子很强，很多超前的词语与想法直到现在都还影响着我，直到2002年前后再也不看了，感觉风格变化的难以接受，而且对读者的态度有巨变，回答问题总是含含糊糊或是高高在上，当时就有些许不好的感觉，没想到如今确成真的了，曾经在结婚的时候把98年以后的电软全部扔了，后来又从淘宝上全部买回来了，那种再次像是穿越的感觉也很不错，无论如何，这本杂志对于中国游戏界和电玩迷来说都是跨越时代的，在我们心中的地位是无可取代的，听说电电办的也不错，一本也没看过，以前曾经做过调查，在我周围，80年以后的全部是看电电，80年以前的全部是看电软，很奇怪...电软的编辑真的是很能用自己去影响别人哩，像用彩监来打机这样的事情，直接对我周围的玩友造成了不可估量的影响，诸如此类还有很多，感谢电软让我的少年时光有了无穷无尽的乐趣。如今孩子都快4岁了，却不得不说："永别了，电软!"

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-17 17:11 回复



幻想乡的节操 1UP

咱从99年初开始支持电软了
虽然跟大多94年起就追随电软脚步的读者朋友比起来，或许咱还算不上铁杆，但13年来的杂志却一期都没落下过。
曾经，为买电软省吃俭用，
曾经，文字不通，全靠翻看着电软的攻略打通了一个个游戏，
曾经，龙哥给我指点迷经，让我跨过一道道难关，
曾经，因世嘉迷们硬派作风而感动，
曾经，枫木木带给我灵魂的愉悦（那货实际上是长发飘飘的形象却让人大受打击，一点都不喜感啊……）
曾经，像很多人一样暗恋过那不知是姐姐还是妹子的叶子~（虽然咱也是女生）
曾经，给电软写过信（未刊登…）
曾经，傻乎乎的给电软投过稿（未录用…）
曾经，为喜爱小编的离去而伤感
曾经，因电软力挺的主机全部销量不佳而翻出无数个白眼，
曾经，为了买电软跑遍了全城所有的书报亭，
曾经，只要是电软的增刊就全部买下，（电玩新势力、掌机迷等）
曾经，对着屏幕上的星川明人（西装男）比出四根中指，
曾经，面对主机的价格望洋兴叹，明知钱可以慢慢攒，却还是义无反顾的买下电软
曾经，看着小沛被虐而大呼过瘾，（小沛：喂……）
曾经，因为别人不爱惜书而怄气，
曾经，因为电软结识了许多朋友，
曾经…
回头望去，曾经电软伴随我们一路走过走过……
再见电软，一路走好。Q。Q

分享(0)

举报 | 1楼 2012-02-28 23:11 回复

---

rentiancs 1UP

想哭。。。

举报 | 2楼 2012-02-28 23:18 回复

幻想乡的节操 1UP

没人看么T-T

---

qwaad11 NPC

我曾经连主机都没有 也要看电软 说实话那时候看电软的感觉比现在玩主机还有意思

---

kuq163 1UP

唉，曾经的枫林 龙哥 世嘉大公川，大象君，啊！！！！！！！！
青春一去他玛德不复返啊不复返！

从此不流泪 秘籍

曾经为了买电软骑了30公里的自行车.

---

stderby123 1UP

曾经的龙哥热线，大墙画廊，都是非常喜爱的版块

---

easycat81 true_end

曾经买了全年杂志，但还要买合订本

McQueen2046 必杀技

我想大象和罗纳德熊了

部长太多 遥不可及

DR停刊太可惜了！！！

---

ybvscd 1UP

有谁知道，枫林到底加什么名字吗？很想继续关注他的微博啊

game集中营吧 ✓已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

签到 03月24日 漏签0天

次时代这么久了，大家有进入次时代的感觉吗？

只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE（吧主）

如题~

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2015-05-22 20:25 回复

赵洋一世祖（小吧主）

我感觉自己还停留在上世纪九十年代中期呢。。。

举报 | 2楼 2015-05-23 13:27 收起回复

飞天小魔猪ACE: 好吧，我停留在2002年，樱大战4通关的那一刻。那首片尾曲真好听 2015-5-27 22:55 回复

我也说一句

FCN64爱好者（知名人士 11）

不玩也得买

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2015-05-24 01:54 回复

静寂之海（铁杆会员 8）

还是喜欢以前2d的画面

举报 | 4楼 2015-05-24 12:18 收起回复

FCN64爱好者: 土星你还有吗 2015-5-24 17:43 回复

静寂之海: 有啊 2015-5-25 19:15 回复

我也说一句

新村悦广（高级粉丝 3）

我还没摸过ps4和叉丸

举报 | 5楼 2015-05-27 00:15 收起回复

飞天小魔猪ACE: 早晚的事 2015-5-27 22:56 回复

我也说一句

暗影斗魂（人气楷模 12）

现阶段还是感觉停留在上个世代中

举报 | 来自Android客户端 6楼 2015-06-20 08:40 收起回复

飞天小魔猪ACE: 从没见过像现在这样，一个游戏前后两个世代同时推出，效果还相差无几的 2015-6-27 09:54 回复

我也说一句

kirino9（初级粉丝 1）

ps ss n64是心里永远的次时代

举报 | 来自Android客户端 7楼 2015-06-25 21:15 收起回复

飞天小魔猪ACE: 对我来说是 3DO SS PS PCFX 2015-6-27 09:53 回复

kirino9: 回复 飞天小魔猪ACE :3do死的早没怎么玩过，但是第一次看到3D幽游白书还是惊呆了，现在的游戏再也没有那种感觉了 2015-6-29 00:01 回复

飞天小魔猪ACE: 那年，我是要打算去买SFC+磁碟机的，然后店家没货了，就放3DO的幽游白书给我看，当时就震惊了，决定入手的3DO，这就是我FC以后的第二台游戏机 2015-6-29 21:38 回复

我也说一句

赵洋一世祖（小吧主）

本周末回家可能继续生化4

举报 | 8楼 2015-07-01 10:59 收起回复

飞天小魔猪ACE: 你在玩生化4？没听你在群里说呀，什么版本的？ 2015-7-1 18:52 回复

我也说一句

山寨王8832（小吧主）

还是喜欢上世纪游戏，经常拿模拟器，PSP等重温

举报 | 来自Android客户端 9楼 2015-07-01 11:54 收起回复

FCN64爱好者（知名人士 11）

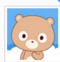
GAME OVER 天 奥義 「金剛国裂斬」

举报 | 来自手机贴吧 10楼 2015-07-04 22:51 回复

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴



Soviet妍濯爱



铁杆会员 8





昨儿白天睡太多了，入夜就睡不着了，唉。

失眠正没事干，突然想起以前有一位朋友曾说"世嘉并不注重游戏画面，而注重游戏好不好玩"。

可本博士觉得，世嘉是非常重视硬件性能、音画表现能力的。真正用心制作游戏的厂商，绝不会容忍硬件性能钳制软件开发，太远的懒得说、太近的不想说，就说80年代中后期的两个例子吧。

87年的巨著《冲破火网》，如果基于《太空哈利》或者《OUTRUN》的基板，可以么？勉强是行的。但铃木裕大师断然不同意，他需要一块性能更高的新基板，以便于表现出云雾、爆破，以及最重要的"飞机尾气"的效果。因此，为了《冲破火网》，世嘉开发了"X基板"。

紧接着《冲破火网》诞生的巨视型STG新街机游戏是《银河力量》，该游戏舞台在外星，画面极其漂亮，尤其是森林星球关、火焰星球关，至今本博士都难忘。该游戏基于"Y基板"，此基板用了三块M68000CPU，比X基板多一块。为什么又开发新基板？完全是为了"让硬件性能符合软件制作要求"。

在世嘉的街机基板中，经常会出现"同一种类的基板却有不同型号"的问题，这就是出于提高硬件性能以适应软件需求的制作思维。

"游戏性"和"音画效果"，在世嘉这儿从来就不是对立的！也不应该对立！若将世嘉比作一位大厨，他会把食物烹饪得即挑逗你的胃口，又吸引你的眼睛，真正做到色香味俱佳，让你感觉好吃就好看，好看就好吃！简直是一门艺术！

索尼及其狐朋狗友则走上了歪路，只追求好看，至于好不好吃，是次要的；任天堂呢？现在走到了另一条斜路上，小孩儿喜欢吃，大人连一眼都懒得瞟。

业界需要一百个世嘉！

（作者 苏博士）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-05-17 13:54 回复

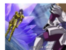
相关推荐



没想到力量上2900了
维拉镝楼 今天做了一套...
62



最强的领导力都在银河护卫队
最强攻击一星爵；最强防...
41



【用事实说话】是捶击的力量挡下银河星爆，还是...
看到有人发表言论：1、...
219

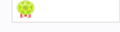


这是我能想到最全面的能力了。
RT。
58

图片已删除



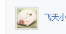
youngsound



人气楷模 12

把以前的那个SEGA还给我！一个就够了！

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-05-17 22:14 收起回复



飞天小魔猪ACE: 愛をとりもどせ~

2013-5-18 14:07 回复

我也说一句





电子游戏软件吧

已关注 | 取消 关注：12,743 贴子：96,993

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

12 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

从95年开始购买游戏杂志，不知不觉买了很多，一本本看着都是...

只看楼主 收藏 回复

YSsrt2012 (楼主) 1UP 1

电子游戏软件（创刊号~2009年，可惜没有买到那两本试刊号）
游戏机实用技术（2000~2009）
电子游戏广场全套（29本）
电子游戏技巧+电子游戏最新指南与攻略（这两套书有两点要说明一下：①技巧和指攻的第一、第二期都是同一本，也就是说买了技巧的1、2也就等于买了指攻的1、2。②很多人认为指攻到第四本就完结了，其实是有第五本的，就是那本FF9的攻略。）
GAME科技风全套（后期改名叫GAME游戏风，2004年1月创刊，停刊号是2005年10月A）
掌机王全套（注意，不是掌机王SP，可以理解为掌机王SP的前身，一共9本）
掌机迷全套（1~125，从125期以后开始，掌机迷就不再是电软独立完成了，而是和另一拨人合作完成）
菜鸟通全套（1~9）
标准掌机典藏系列全套（2003、2005、2006、PSP、NDS、NDS终极版）
家用电脑与游戏机（1997、1998、1999）
电子游戏与电脑游戏（1997、1998、1999、2000）
电软出的秘籍宝典系列（95上下、97、99上下、完全修订版）
以及一堆增刊、典藏、世嘉专辑、土星专辑等等。

从2012年开始出售，看着一本本卖掉，那感觉，就像看着自己的女儿出嫁似的：）

分享(0)

举报 | 1楼 2014-08-14 11:06 回复

舞锁山南 bigboss 9

家用电脑与游戏机 98年起，TV GAME的页码就大幅缩小，有时只是一两页电玩资讯

电电99年前的杂志不错，00年偶有滑坡，再后来由于投资商指手画脚，导致大批人才流失，最终还是在发行04年2月号杂志后，停刊了。
电子游戏技巧+电子游戏最新指南与攻略，应该是10本，加上FF9攻略那一期的话，FF9那一期页码很薄的
电子游戏广场有些攻略写的不错，偶尔也有些冷门游戏的攻略，应该是与编辑的爱好有关。01年12月，第29期，是最后一期。

菜鸟通接触的不多，似乎当时也没有做出太大的名气，发行9期后停止了。

电软的世嘉专辑、土星特辑，内容是拿台湾的杂志资料，而且相对于台版的专辑，缩水很多，印刷方面，也有很大的差距。

掌机迷前期做的不错，后来的也就很少接触了。

GAME科技风，个人感觉最大的毛病是某些攻略，不是一期两期杂志，就刊登完，记得有几个攻略，连续登了四期

举报 | 2楼 2014-08-14 11:50 收起回复

剪到手唉德华: 94年第二期开始买 当年买这本只是为了其中的一个 三国志之霸王大陆 的小秘籍，一直买到2007年.当时是电软疯狂粉.格斗天书买了三本. 就连那个垃圾的3d格斗天书都买了. 前年卖给了废品收购站.
2014-9-11 21:40 回复

我也说一句

XYZ123AAA 1UP 1

楼主的书好全，羡慕啊！电软我是94年2期--09年全，游戏机26---350，增刊一类的买过一些！光是这些书就占了书架3层多！

举报 | 3楼 2014-08-16 17:54 收起回复

FCN64爱好者: 处理了吧
2014-8-16 20:00 回复

XYZ123AAA: 回复 FCN64爱好者 :不好意思，目前还想留着，毕竟买了10多年的杂志了！
2014-8-17 17:34 回复

我也说一句

铅笔小新wxy 2P 5

还有存货吗，94典藏有没？有意收。

吟的首好湿 NPC 6

掌机王1_9多少价格？

真心找你我的爱 true_end 11

我也有电软和电电！还有广场！攻略指南很多了呵呵

---

12 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

分享到：

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

jay2002d 1UP

主要定位电脑游戏以及电脑硬件还有TV GAME 和游戏的综合性杂志，当初做得不错，甚至把《大众软件》都踩在了脚下，内容确实不错，可是后期改成《家用电脑与游戏》了，主要就是电脑游戏以及网络游戏了，现在一直处于半红不紫状态，遥想当年，这本杂志确实深深的吸引了我~~

分享(0)

举报 | 1楼 2008-09-20 20:32 回复

jay2002d 1UP

现在的样��

举报 | 2楼 2008-09-20 20:33 回复

222.71.210.*

这本书很后面才出��

举报 | 3楼 2008-09-20 20:44 回复

60.26.104.*

街霸封面那本 记忆深刻 上初一的时候看过 那时基本上也就是玩玩街机

举报 | 4楼 2008-09-20 20:59 回复

毛尔蒂尼 1UP

当年和电软齐头并进的。
95年的杂志中关于霸王大陆的专题很吸引我��

举报 | 5楼 2008-09-20 21:05 回复

60.26.104.*

当初PS好象是5元/小时.土星4元/小时.当时比较热血的斩红郎无双剑每天放学必须课.

举报 | 6楼 2008-09-20 21:09 回复

大家觉得为什么电软会停刊

元素入侵S (楼主, 1UP)

一楼祭电软

举报 | 来自掌上百度 1楼 2012-02-29 01:51 回复

元素入侵S (楼主, 1UP)

我觉得主要是广告和内容
广告其实是杂志最重要的经济来源 而电软确实得不到广告商的亲耐滴 因为是关于家用机 而国内大部分是网游 像《家》的电脑游戏软件 后面的大部分内容是宣传厂商的游戏 而电软除了后面的买家用机 还有时候居然会出现手机网游广告 家用机杂志不好混阿

举报 | 来自掌上百度 6楼 2012-02-29 12:54 收起回复

林松岭的魂魄: 国情问题，电视游戏在国人这边远没有网游流行
2015-1-24 22:42 回复

我也说一句

元素入侵S (楼主, 1UP)

内容方面太过于注重游戏介绍 而游戏介绍大都是图画 应多点文字介绍 而攻略方面 应该多而精而不是少而简单只介绍大概和奖杯（天朝大部分都是玩盗版而且很少有奖杯控）连流程都没有 不过有时候还是有流程的 其实读者是喜欢祥细的攻略 只要一、两篇就可以啦 而电软最吸引人的也是网媒所没有的就是小编和读者之间的感情 应该强化创关的家和小编专栏 不过电软已经逝去说这些也没什么用 只要我们记住电软所带来的感动 就足够啦

元素入侵S (楼主, 1UP)

时代啊总会淘汰一些东西 很不幸这次是电软

元素入侵S (楼主, 1UP)

网游不是不如单机 单机网游个有千秋 单机的好处是画面好故事强 而网游注重的是竞技和级数 接下来就为大家分析一下在天朝很少有父母会让你买2000+的主机 但会买一台电脑 因为他已成为每个家庭的必备 而家长确认为花2000多买一台游戏机是豁害孩子 不过我倒是从没听说过玩家用机玩到与现实脱轨的 因为一盘游戏打穿就很少打啦 而网游则有无穷的副本和级数 为了将公会能排上名次不断刷

元素入侵S (楼主, 1UP)

而与现实脱轨

元素入侵S (楼主, 1UP)

现在的单机其实也和网游差不多越来越多的多人内容已经没有啦单机和网游的界限 单家用机的网战部分不会有什么外挂 也不会出现什么自己辛辛苦苦打的装备不及别人那用钱买的逆天的装备 这就是为什么很多网游在整个欧美地区同时上线能有100万的少之有少而中国CF都有300万 国内家用机不受带见最主要的不是天朝政策而是正版碟的高价钱 3，4OO一碟子对于欧美人是小事 但对于物价房价高涨的天朝确是一道弯 盗版的盛行导致制作公司对大陆的抛弃导致我们只能买是水货 也导致家用机的衰败

元素入侵S (楼主, 1UP)

NONONO 为了钱厂商什么事都做得出来这就叫迎合市场 你知道洛奇英雄传吗？这款网游有破衣系统 也没被和蟹 战神3算个毛阿 SoNY的目的是赚更多钱不是为玩家做免费游戏 政府也没支持网游阿 要不怎么会实名注册18岁才能玩 你知道为什么网游有人会投入这么多钱 那就是为装13 以或得优越感 像什么办个会员乱操人不会被踢啊！ 网游为什么这么多人玩 因为他是免费的 单机即便钱有不能让那些13有优越感

元素入侵S (楼主, 1UP)

2年前的帖子 ....

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

大家来回忆一下购机史吧！

windpower (楼主) true_end 11

大家来回忆一下购机史吧！

分享 (0)

举报 | 来自iPhone客户端 1楼 2014-02-28 21:43 回复

女儿国卖黄瓜 金手指 12

小学时的小霸王，全家出动，商场买的，在当时来说算是大家电了

举报 | 来自Android客户端 2楼 2014-03-01 00:16 回复

---

windpower (楼主) true_end 11

确实是大家电了！

举报 | 来自iPhone客户端 3楼 2014-03-01 07:28 回复

---

myongj66 1UP 1

98年因为生病，在离家50公里XX市买了台SS（因我们县城没有卖游戏机的），99年2月19日怀着对生化危机2的迷恋独自一人坐车到250公里外的省城用SS加两个原柄+700大洋换购一台PS7501，2002年又是独自一人到省城花3500元买了一台PS2 30000型（AR2引导盘+死或生原版碟）+原记忆卡+组柄（老板蒙我说是原柄）+10张D碟……如今在PC上玩"生化危机4HD版"和PS2、NGC、WII模拟器……

举报 | 4楼 2014-03-11 10:00 回复

---

windpower (楼主) true_end 11

我和你有一拼

举报 | 来自iPhone客户端 5楼 2014-03-11 15:51 回复

FCN64爱好者 true_end 11

回忆都是眼泪和鼻涕

举报 | 来自手机贴吧 6楼 2014-03-11 16:38 回复

---

leeeel 金手指 12

有机器。没时间。

举报 | 来自Android客户端 7楼 2014-03-16 15:40 回复

ぷ麒麟望月£ 金手指 12

97年求着我老爸买的fc和一个唐老鸭的游戏，共花了130大元好像。

举报 | 来自iPhone客户端 8楼 2014-03-16 23:37 收起回复

> FCN64爱好者: 97年才买的组装机FC？牛
> 2014-3-18 10:23 回复
>
> 我也说一句

关东毛驴 1UP 1

学生时代一直梦想有主机玩 从2004年到2009年一下子就是拖了五年 2009年省吃俭用外加坑爹手法买了人生第一个psp··紧接着买了当时不入流的ps2····玩了没俩月 换x360了 几年的梦想 在2009年一年实现了···

举报 | 9楼 2014-03-22 08:05 回复

发表回复

楼主 银狐19840421 NPC 6

今天去了这地，想起电新好像是这地做的。



分享(0)

举报 | 来自Android客户端 1楼 2013-07-11 22:22 回复

szzwd true_end 11

对，电子游戏软件和电玩新势力都是次世代的作品

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-07-12 01:57 回复

szzwd true_end 11

说心里话，我很怀念很怀念很多年前小时候买电软看电新研究攻略的日子。。。。

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-07-12 01:59 回复

分享到：

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表



楼主

穷达随之
1UP 1

很幸运，从93年创刊号就开始买电软，很不幸，从98年之后，电软就不在吸引人了，虽然我坚持买到2000年，初中-高中的无数个夜晚，或装作拉肚子一晚上去五六次厕所，或装头疼吃过晚饭早早爬进被我，都是为了翻看心爱的电软，更甚至一期买两本，一本珍藏，一本直接拆开，一页页夹在书里上课看。

虽然十多年没买，但刚刚突然知道电软停刊，就好像一个儿时好友虽然多年没有联系，突然去世后，除了震惊之外还有一些其他说不清道不明的东西，我觉得该为电软也为了自己写点什么。

从来不认为游戏攻略可以作为一本游戏杂志的精髓，从97年之后，就觉得电软越来越没有了以前的灵气，虽然页数多了，封面漂亮了，印数增加了，可没有了原来的吸引力。

十多年没看，现在还能想起来94.95年的很多精华文章：边晓春的《三国纵横谈》；《十年风云任天堂》；叶玄？和另一位忘记名字的家伙引起的MD/SFC之争、丧钟为谁而名、乌鸦乌鸦叫等等等等。

还有那些字里行间呵护喜爱这个行业，不把这个当做工作工作的编辑们，龙哥（邱兆龙）、特工黄、软体动物、无类、老D、熏风还有叛逆的阿king，编外的雪鹰、叶家兄弟，老总级别的边晓春等等等等，从电刑室手记，龙哥热线、甚至秘籍那个栏目，任何边边角角的地方体现出来的内行、热情、亲切，读者知道，原来被老师、家长鄙视的电玩有这么大个市场，有这么多人和自己一起热爱着哪些色块游戏，我们是一家人。

记得有一期无类要去留学好像，真的像少了个朋友一样的伤心，再后来是龙哥、特工黄、软体、熏风等等其他所有的人都不见了，编辑也更像是完成一个工作，对待读者也再没了以前那种调侃的亲切。

透着电软对正版的大声疾呼，我甚至找到了当年地下党面对特务的一种神圣感，觉得看电软都是一种使命，虽然二十年过去了，TVGAME还是这样。

其实，一本杂志，对于以没有太多时间太多金钱的学生为主体的游戏杂志，最应该提供的就是一份亲切，一份依赖，还有一点让没有游戏机却能享受游戏乐趣的一点YY感受吧。

那时的电软很厚道，熏风总是提出一些想出彩页或者加页给读者回报，但是版署不允许的抱怨，看在眼里很感动。

电软带给我很多欣喜和感动，94年还是95年，回馈读者的一个问答活动，只要题目都答对几乎都能获得奖品---分量很重的街霸原画集。

2000年之前的游戏，我只玩过MD的，但所有的大作都不需要再玩，早就YY过无数遍了，甚至大部分的游戏，提到名字就能说出厂商。

电软对我就像一个十多岁的小P孩子刚刚知道男女之事，第一次看到的那张裸女照片，看了又看，翻了又翻。

受电软的影响，15岁开始想做个游戏策划，20岁考了和这个比较贴边的信息管理与信息系统专业，毕业后第一份工作游戏网站编辑、跳槽到网络游戏厂商，如愿以偿的做了一线大厂的游戏策划，距离当初的梦想已经十年，可惜95年和05年的公司有太大的不同，何况是吸金的网络游戏，最后也没找到当年看电软时，电刑室的感觉。

时至今日，几乎每年都会百度一下无类啦、老D啦、龙哥拉、熏风啦，上述那些老家伙的近况，了解下什么特工黄回福州，阿king反水弄了电电，软体在做网络等等这些或早或晚的花边新闻。

在我心里，他们还是当年那么年轻充满活力
还是一个闯关族
我也还是当年那个捧着本破书蹲厕所整天YY的傻小孩
虽然我的年纪已经超过了当时的他们
虽然我们认识的时间超过了不认识的时间
虽然他们不知道我是谁
虽然我对他们的了解也只是那个名字
买电软的时候，我买不起任何游戏机，能买起任何游戏机的时候，再也没买过电软。

分享 (0)

吃_心绝对
bigboss 9

lz写的不错。为何不早来贴吧呢

楼主

穷达随之
1UP 1

呵呵，一楼你好！
很少玩游戏了 觉得和各位已经有代沟了 不过在电软的感情上，一定不会有代沟，而且我还是大哥级的fans，哈哈哈哈

吃_心绝对
bigboss 9

从前也有一个大哥级的大哥 (= =;)。。叫真一卡爆裸喷。在贴吧水的十分欢乐。这里不是排资论辈的。热爱游戏热爱电软都可以来交流。

电软【美编部】趣闻攻略！

楼主 绒布兔子の心情 2P

2008年2月9日 编辑部雷曼兔子事件

前日厂商送给编辑几个雷曼兔子（made in france）超级可爱！此物一经发现，就被众美编盯上了......

序章 发现

美编A & B："啊！雷曼兔子！"指着Prfect桌上的兔子喊着。

Prfect："他们都有，菜团儿也有，你们拿他的，按你们的关系没问题！"

BOSS 菜团儿

美编A & B 对视了一眼："这个是我们的了！~"直接从菜团儿桌上拿走了兔子......

得到宝物：雷曼兔子1只

第一章 惊喜

美编B："好喜欢雷曼兔子啊！谁还有啊？"

路人甲："那屋好几个人有呢，北斗、暗凌、翔武、Prfect、枫林....."

（此时已不见美编B的身影，楼道里回荡着："我去找北斗！~"）

BOSS 北斗

美编B："北斗，那个我能买你的兔子嘛？多少钱都行！拜托了！"

北斗：转过头"你就要这个啊？拿去！"回头继续DS

美编B："啊，北斗你真是太好了!太高兴了！！"

得到宝物：雷曼兔子1只（累计两只）

第二章 暗藏

Prfect："我一会儿要出去半个小时啊！"

美编A："恩，去吧！路上小心点！"（心中窃喜——）

（脚步声远去......）

美编a："那个Prfect在吗？"

枫林："他不是说他出去了么！"（不耐烦）

美编a："哦，没什么事"（顺手牵羊——）

枫林："..........."

得到宝物：雷曼兔子1只（累计三只）

第三章 无奈

菜团儿："我的兔子呢？"（前回不在的菜团儿，回来就到美编室寻找失物）

菜团儿："美编A！我的兔子呢？"

菜团儿："美编B！我知道兔子在你这儿！"

菜团儿："美编C！还我兔子！"

菜团儿："美编D！在不在你这啊！！"

菜团儿："美编E！你小子快交出来！！"

（没人理他......无奈的走了......）

第四章 痛快

美编C："咱们的数量还不够一人一个啊！"

美编A："去找翔武试试，没准能给"

美编C："能给么？他不给女朋友么？"

美编B："他和女朋友分手了，我看有戏！"（邪恶......）

美编C："那试试吧"（踌躇着去了——）

BOSS 翔武

美编C："那个......"

翔武：（没抬头直接把兔子扔了过去——）

美编C："哦，谢谢......"

得到宝物：雷曼兔子1只（累计四只）

第五章 愤怒

Prfect："你们竟然折腾到我头上了！"

（这时Prfect回来了......）

超级BOSS Prfect

美编A："我没拿！"

Prfect："快！交出来！"

美编A："你就不能送我们吗？"

Prfect："不行！人家送我的！"

美编A："真没拿，你找吧"（众美编各自护住自己的兔子）

（Prfect怒视一周，没找到，愤愤的走了——）

Prfect："等着的！"

美编A："Witing for you!"（最后死皮赖脸也没还他）

尾声

众美编高兴的把雷曼兔子带回了家！~特别是美编D，没有出马就得到了兔子！

最终得到宝物：雷曼兔子共四只

得到美编：A、B、C、D除了美编E 三宝儿以外，MM们一人一个

美编A的兔子 ——》Prfect

美编B的兔子 ——》北斗

美编C的兔子 ——》翔武

美编D的兔子 ——》菜团儿

分享 (0)

回复：电软【美编部】趣闻攻略！

绒布兔子の心情 2P

答 130楼 aixixia

外号不是一句话能说的清的，不要对2有偏见，2是优雅又科学的数字!

要说二姐的由来还得先说PRFECT!此人没事就给别人起外号！什么胖虎，四脚蛇之类的。一日他闲极无聊，把5个无

关人士编排成一家人(- -;)。从此以后，他每天都对此事津津乐道！

被编排人士有：

大哥——荇菜

二姐——绒兔

三弟——猴子

四弟——菜团

还有他自己打肿脸充胖子，非要当家长！

PRFECT——家长

现在是电软里莫名其妙的一家人，我这个二姐竟然比三弟小(- -;)，PRFECT还总让猴子叫我姐，这简直得用八房的

一句话“这真，点点点儿……”其实关于二姐这个称号，是因为我用2号苹果机，真是莫名奇妙！而且说到“二”

谁也没PRFECT称得起“二”这个优雅的字了！他单位的打卡号22，办公室402，在家排行老2，家里电话8222****，

都二到家了！所以说他才是最优雅的人！

现在美编室被称为《电软二班》

班主任：PRFECT

班长：绒布兔子

学习委员：饭饭

生活委员：贝壳

其实2的怨念在电软无处不在…��

举报 | 143楼 2008-11-22 11:36 回复

绒布兔子の心情 2P

编辑部名言：
PRFECT：“你真不是一般人啊！”
绒兔：“对啊！咱都二班的不是？！��

举报 | 144楼 2008-11-22 11:40 回复

绒布兔子の心情 2P

可恶的PRFECT！

这个月PRFECT照旧跟我借钱！之前买巧克力欠了我9.2，之后又借了巨款500块，共这个月欠我509.2！

大概是觉得太多，以致他下午趁我不备到美编室恶搞，悄悄在我MSN上打字，走了之后才知道是啥！太过分了，用我的MSN跟他自己说话，说“不用还钱了！msn为证！”k！亏他想的出！太恶略啦！

举报 | 149楼 2008-11-24 23:26 回复

绒布兔子の心情 2P

莫非美女当了兄台的…��

绒布兔子の心情 2P

凌晨0：05分 现在是说编辑坏话时间。

昨天众美编热闹的和翔武一起联《啪嗒砰》，发生了一件令翔武很无语的事情……

绒兔：“饭饭，贝壳，翔武！我们来联啪嗒砰吧~~”

贝壳：“好啊！好啊！”

饭饭(啪嗒砰超级饭丝)大声说：太好啦！谁“建”啊？

众人对视了一眼：“——”

绒兔：“翔武建（贱）！~”

贝壳：“对！就翔武建（贱）！”

饭饭：“恩，翔武你快建（贱）啊！”

翔武：“你们能别这么冷么……(≥_≤;)��

绒布兔子の心情 2P

在电软做了7年美编，离开确实很伤心，有时候真的很怀念大家一起做东西的日子，虽然忙碌加班，可依然很开心，但很多事没有办法，感谢大家这么多年支持电软！



电软出的那些周边书有人整理过吗？

只看楼主 收藏 回复

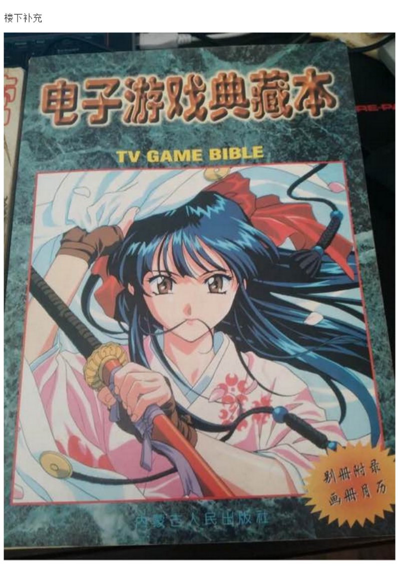
睡神0083
查看我的印记
BOSS 7

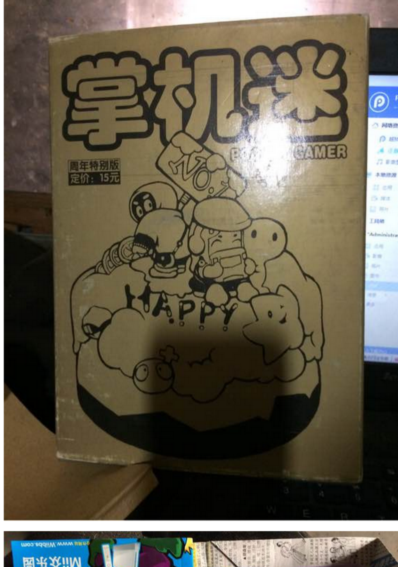
93电软试刊1+2
掌机迷，1-125
菜鸟通，1-9
游戏批评，1-13 2卷abcd
四卷a春季夏季秋季

94 95电软典藏本
电软五周年纪念
电软收藏纪念1+2
电软增刊系列98 99 2000高达，机器猫
电软toys酷玩意儿
秘籍宝典
格斗天书
电子游戏图鉴
gb读本
绝对gb读本
gb千年珍藏
超gb特辑
20世纪gb全书上下
电子游戏原画欣赏
三栖人
magic地带
街霸三画集
电玩新势力
动感新势力
电子游戏典藏本（98）
wii动力
电软合订本94-2000
97游戏天书世嘉专辑
世嘉全集
土星游戏全集
机战fan 1-4

标准掌机典藏、
2005、 2006 、nds 、nds终极 、psp

楼下补充























电软倒闭原因：不做剧情攻略、没资本运作、个人秀

只看楼主 收藏 回复

高爽爽 1UP

一，本来你纸媒就慢，出流程攻略跟网媒拼，以卵击石。做为纸媒，你就是做网媒做不到的东西就好了。
1、新闻和前瞻做出专业性和深度。新闻这个东西，网络媒体再怎么用心，也不会做得比纸媒细，因为网媒本质是快餐性质。
2、不做剧情攻略和游戏研究。这个是纸媒的强势所在。不要把电软单纯当做一个游戏杂志来做，所有爱看杂志的，都撇不开和文学爱好者以及故事控的关系。做好剧情攻略和游戏背景挖掘，这是纸媒该干的事，举个例子，质量效应，漆黑有多少料值得你们去挖，太多了吧。

3、个人秀，后期基本就是蔬菜汁在那耍宝。蔬菜汁的吊丝风格开始还行，最后大败笔，说着一堆和游戏无关的话故作内涵状在那唧唧歪歪，填充版面。
关于祖国大陆火热的吊丝现象，简单一句话概括：人们喜欢吊丝，爱看吊丝酸葡萄似的在那丢人现眼，但没有一个人愿意变成吊丝。更没有一个读者群会把吊丝当成一个杂志的灵魂和心灵慰籍。读者群都更喜欢电刑室手记时期的老大哥酷帅逗的风格。明白？

4、钱。最大的原因，

1、定价。老实说电软的资本运作和定价根本就不成熟，金融危机那次自杀式定价是北派媒体骨子里传统的薄利多销模式作祟，7.6原本是想挤压竞争对手游戏几，没想到最后成为把自己送入停刊的催化剂。
变向的压价，代价是内容的粗制滥造，大量删减，光盘时间变向大量压缩。最后惹毛了的是读者。试问，核心向读者群有支付能力的会因为那两块多就放弃你的杂志吗？内容的水最后导致灭亡，尤其是光盘的粗制滥造，好好的dvd还以部分什么电脑播放来省钱，最后迎来的终是读者的放弃。

2、资本运作，不融资今天是办不成事的，公司经营业余化玩家化你注定没钱，在某傻编指责某竞争堆手是汉奸媒体时，是否想过，成熟的商业社会你还给人扣这种狭隘的民X主义帽子，你是否太幼稚了。

3、营销。电软无广告是好是坏？杂志死咬着游戏几店一条路不放，试问如今游戏机店铺都大规模倒闭的今天，你能得来广告费几个钱。对tvgame感兴趣的多是潮人，青少年流行文化是一体的。既然盗版让tv杂志无法转到厂商的广告费，为什么不自己挖掘新天地呢？手办，流行配饰，饮料，日系的潮牌，甚至你都可以和影院合作试试看，据我观察，tvgame控大多也是影迷众，也许拉广告的时候人家不会理你，但最起码自己要努力。

4、终端，我还真不知道不让销售终端退换杂志的决定是谁做的，直接导致终端抵制销售你，无异于自杀，不知道做出这个决定的人你到底有没有考虑周全，很疯狂。

分享(0)

刚大母嗒 bigboss 9

归根结底都是钱的原因……

高爽爽 1UP

回二楼，带头大哥错估形势也是原因之一，转型网站吧，电软。从创刊号一直买到现在的路过

高爽爽 1UP

修正一下，关于蔬菜汁个人秀的问题，主因并不在他，而是电软没有实际内容他必须填版面造成的。
老板资金不足不想投入的结果

1975971262 BOSS 7

我喜欢电软，电软很不错

女儿国卖黄瓜 金手指 12

分析很透彻啊

最爱比克 bigboss 9

透彻？呵呵，次世代的问题一点都不追究么。

吃_心绝对 bigboss 9

比克。。。。。

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,996

电软倒了再次求职

只看楼主 收藏 回复

魔王雪飞 NPC 6

虽然我在08年年底便离开了电软，不过小沛扶正后，还每期给电软写战国。现在电软倒了，我只好重新求职了。现诚心求停职留薪的工作，月薪不限。谢谢。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-15 10:58 回复

囧又3红了 true_end 11

举报 | 2楼 2012-05-15 11:02 回复

rasealo true_end 11

顶一个

举报 | 来自Android客户端 3楼 2012-05-15 13:07 回复

杰城14桂 金手指 12

沛哥和宇多田都去UCG投稿了，魔王也可以去那边试试

举报 | 4楼 2012-05-15 13:43 收起回复

魔王雪飞：嘿嘿。我要停职留薪……
2012-5-15 15:02 回复

我也说一句

方形仙人球 BOSS 7

真的假的…

举报 | 来自手机贴吧 5楼 2012-05-15 14:40 回复

rasealo true_end 11

汁叔不是做工作去了么？听说各种有趣的说，魔王去试试

魔王雪飞 NPC 6

回楼上，真的……

刚大母嗒 bigboss 9

近距离……

部长太多 遥不可及 14

UCG不错！真心推荐

刚大母嗒 bigboss 9

我来翻译下雪飞大神的话吧：
因为：
停职留薪=拿钱不干活=包养
所以：
求停职留薪=求拿钱不干活=求包养

刚大母嗒 bigboss 9

我来翻译下雪飞大神的话吧：
因为：
停职留薪=拿钱不干活=包养
所以：
求停职留薪=求拿钱不干活=求包养

aixixia true_end 11

==我也想要

赤铠 必杀技 3

你真的是雪飞？
我是日本战国迷，喜欢看你写的东西。
成本低赚大钱的事我倒是会一样，就怕你不肯信

魔王雪飞 NPC 6

哈哈。10楼11楼知我也。谢谢13楼……

潘多拉v1 BOSS 7

大魔王，你还等啥呢，上俺们群吧，那几个厮都在里面，猴子，蔬菜汁，宇多田神马的，你不进来来一发么亲……130462122

弥娜的苍真 true_end 11

潘蜀你说的哪个群？

分享到：

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表





67zz 1UP

1.唯夜
唯夜的闯家刚开篇的时候，让人感觉很新颖就是玩家和编辑的交流论坛，一开始的时候一看电软就是直奔闯家，那时唯夜风格的闯家和华尧的画风让人眼前一亮，清新有趣，但现在回想起来却是很快餐的四格漫画。
而看了半年多，审美疲劳就出来了，看你几期唠叨能接受，可谁能看你一直唠叨啊。这时候虽然年轻玩家很快就喜欢上唯夜，但大多的老读者真是会受不了这时候的闯家。无尽的家长里短，"我第一次回信"此类的留言都会有好多，到后来就是喜欢唯夜的读者的集散地。唯夜就是各种唠叨，因为唯夜喜欢"零系列"，因而这里也就是各种零系列的讨论，然后唯夜索性又来了零的专题什么的，那一段看"零"的内容看得都要吐了。
再后来闯家加版面，而内容始终就还是唯夜和喜爱唯夜的那伙人唠叨，唠叨，没完没了的唠叨。而华尧那种画风看多了真让人恶心，只有头，然后就是幽灵般的身子，大篇幅的占版面，看他那图看的人恶心的不行了。
2.数不尽的回顾
而此时的电软其它栏目中挑大梁的就是各种回顾和各种回顾。XX游戏多少年回顾；XX系列回顾；XX人物多少岁回顾；某某主机多少年回顾；XX大作发售前回顾系列，XX制作人离开，回顾该制作人的游戏……反正到了后期这伙人就是能找到各种各样的回顾理由！日！一年24期能有一半以上是在回顾，而且回顾的内容绝对固定，就像是暑期电视必播西游记，白蛇传一样。甚至回顾《宿命传说》回顾的剧情攻略都出现两次。日，搞毛啊

而杂志的其他部分除了定期的大作的一些攻略都不知道该看哪里。大幅版面的回顾和闯家，日，还有什么可以看啊？DVD？鸡肋。新闻？没有时间优势。一点没可看的内容都没有。到后来唯夜换小沛，大量唯夜喜好者流失，拜托，换了个话痨就能提高销量了吗！原来的读者就流失好多了。杂志的内容才是真正需要的，不是给你来这种BBS和给回顾的！！！
电软也许还是记忆中的才是最好的！！！！！！

分享(0)

举报 | 1楼 2011-09-25 20:17 回复

67zz 1UP

当年一个读者把龙哥喷的，龙哥还是把原文都刊登出来了，电软现在不行是事实。而你们这些不承认电软没落的读者啊，电软现在是不是就你们买了啊

举报 | 7楼 2011-09-25 21:57 回复

67zz 1UP

如果电软都是不承认电软没落的读者买，OK，我承认我都是扯淡，都是放屁。如果还有认同电软现在是低潮而默默支持的，那你们请闭嘴

举报 | 9楼 2011-09-25 22:02 回复

67zz 1UP

回顾的太过单调，而且重复性太大了。很多回顾都只是换个作者。特别是大作系列的回顾，系列新游戏发售前回顾一次，游戏公司多少年回顾一次，游戏系列多少年又来一次回顾

举报 | 21楼 2011-11-01 19:26 回复

67zz 1UP

网络对传统媒体的冲击也是很关键的一点

举报 | 40楼 2012-01-13 22:22 回复



电子游戏软件吧

关注：12,743 贴子：96,993

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

29 回复贴，共1页

电软的停刊，请不要归到UCG身上

潘多拉v1 (BOSS 7)

首先，我要说，我是电软读者，UCG基本不看，因此，我认为我的话，不具有任何左倾思想和不良动机，请吧友不要看见名头就往我脑袋上拍砖，接着往下看
电软，多年前的老大，真心的很NB，百事上杆子来找电软谈谈美年达中国电玩榜，那时候，做一个电软读者，真心自豪，国内你还有哪个期刊能和电软比，后来电软没落，那是时代在改变，社会发展的必然趋势，也是平面媒体逐渐走下坡路的年月，很不幸，可能是电软东家觉得这本书给他老人家赚钱赚得少了，也可能是玩家换了好几茬，现在的新玩家口味更高了，于是，当我有一天洗完脸刷完牙，蹦蹦跳跳上班去的途中，听到这个停刊的消息，我菊花真是一紧，但是你又能怎么样呢，来个万民请愿，号召老编回归？重新祈求复刊？算了吧，都是一个美丽的扯，有很多人把电软停刊归结为UCG，其实这个真心没必要，同为平面媒体，俗话说得好，同行是冤家，这就好比路边两个卖衣服的服装店，一个店铺的衣服漂亮价格低，一个店铺的衣服款式老价格高，后者必然亏本倒闭，这和人家前一家店铺没有任何关系，只能说是自身问题，因此，我号召大家静下心来，本着一碗水端平的心态来看待问题，不要太过于激动，说出一些不太靠谱的话，只要大家觉得电软活在你心中，这就够了，我们是玩家，玩家是什么？不光是能玩游戏，也要经得起生活对我们的玩弄，各位看管，您说呢？？？

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-13 23:08 回复

△X□○ (1UP 1)

终于有个明白人，说句公道话，谢谢！
很多电软的吧友，总被电软吧里一些别有用心的人，故意制造挑起和UCG之间毫无必要的事端。
两本杂志都是同行，电软在书里说过UCG不是，但UCG什么时候在书里说过电软？
UCG玩家和小编们有句话说的好：我是游戏饭，不是主机饭。
电软的读者很像主机饭，可能是两本杂志定位不同吧，我这里也不便多说什么！
只是从03年以后，当电软的读者们继续这么一直仇视着UCG的时候，UCG的读者们却一直在忙着互相交流和培养自身能力（原levelup和现阳光学员的培养机制，包括全国范围的天下聚会）
我不清楚，很多电软的读者这么一直仇视着UCG到底是为什么？
像电软这10年这么下来，就算没有UCG，也会有别的杂志取代电软！
除非是中国还是只有电软一本杂志，但是，没有竞争，何谈质量和压力？
读者的选择是不会错的，你对的起他，他就会认同你。你背叛他，他也同样会永远离你而去。
天下玩友是一家，游戏连接你我他（天下聚会活动现场）

Zero_King (true_end 11)

感觉UCG吧主大哥有要被某些人喷的可能性...

吃_心绝对 (bigboss 9)

It's NOT ANYBODY'S FAUL

回又3红了 (true_end 11)

潘叔V5

贴吧游戏

无兄弟 不激情 攻杀沙城，掠抢元宝

刚大母啮 (bigboss 9)

其实猴哥早就说过了，电软的悲剧固然有市场的因素，但主要还是自身的原因。

海贼猎人香克斯 (NPC 6)

部长太多 (遥不可及 14)

没事找事做！

---

rasealo (true_end 11)

纸媒真的不好混，有了这些网站什么的，消息知道得早，纸媒要是没有独家的消息或者深度分析，根本无可读性，所以电软坐井观天不好混，ucg做得不错，可读性高，但是电软的编辑并不是无爱的，只是上级太抠门，网络越来越发达，所以电软死了，跟ucg没关系

神行少林 (秘籍 4)

那个，电软最兴盛的时期是那几年 我一直买不到ucg
直到07年

---

jasy123 (true_end 11)

把杂志的失败全部归结于外部原因是不成熟的表现

马法路飞2 (金手指 12)

潘叔~

宇锋85 (金手指 12)

国人娱乐精神喜欢分成两派…尊重竞争对手，因为他促使你进步 两个可乐天天打，也各自有自己的天下。《FIFA》和《实况》在MD上开始竞争，到现在结果可见

---

reynoldGan (1UP 1)

电软那水准，都懒的说了。没有一点让人感觉上面登的东西是用心写出来的，比ucg差不止一个等级。

赤巴脚大仙 (winner 8)

只要是电软的老读者心里啥都明白，冰冻三尺非一日之寒，竞争不是坏事吧？

ANDIAA (1UP 1)

电软啊，我是从集中营开始买的，大概连续买了5~6年吧。之后就断了。那时也真没其他什么杂志。除了电软，一般都是介绍电脑游戏的。之后没再买过什么娱乐书刊了，就连漫画基本都断了。
中国的环境大家都知道，PC普及了，各种网站普及了，纸媒也就没市场了。网络上一天之内新闻连续不断，谁还会去等什么周刊半月刊。
不过，电软给我带来的快乐是不可否定的，在这里谢谢电软。

---

pepe1125 (2P 5)

---

fortheplayer (level_up 2)

电软是05年开始不行的特别是纸张和小编的话，太水了，越来越水，纸和油墨用的很差到后来连主办单位也换了，其实ucg做的也很垃圾，但是写出来的话要比你们用心，有个常买电软的人说，"就那本破杂志（电软）十句话有九句都是没用的废话"，他说他以后再也不买了。另外你们的美工04年和05年差那么多，原来是飞利浦后来换成aoc了吧，那种最廉价的显示器。（怒

宇锋85 (金手指 12)

竞争 不错也退了UCG吧

鲁邦三世7 (1UP 1)

从来没买过UCG，电软停了我也不买了

---

gba1984 (bigboss 9)

05年之后就不再买电软了。游戏展UCG经常派人过去实地采访，电软却只能通过网络来获得信息。而且停刊后小编爆料，杂志社极其抠门，停刊的时候杂志社的PS3还是最古老的20G版本。上班要自带电脑，因为公司的电脑非常慢。有一次一个小编发工资才发了九百多，他都要哭了，一半的房租都不够。后才一算，少发了不少工资，找主编，主编竟然说年轻人不要计较太多。这什么狗屁？说到底还是上头的人害了电软。

---

pointer0000 (true_end 11)

记得8.7元之前电软很不错，内容丰富，读编交流也踊跃，但是网络发达后，摘抄内容太明显，有时连点评论都没有，直接套用。我觉得糊弄消费者其实就是糊弄自己，出来混总是要还的

---

29 回复贴，共1页

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,996

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

电软的停刊，我哭了

只看楼主 收藏 回复

tanyu_007 1UP

其实我现在也不玩电玩了，买电软只是多年的一种习惯，电软的倒下，标志着一个时代的终结，电玩，终究被历史的潮流所吞噬，任天堂，索尼，微软，世嘉，南梦宫，卡普空，史克威尔，艾尼克斯，光荣，科乐美……一个个熟悉的名字，也将成为历史。
遥想当年，第一次接触电玩就是魂斗罗，之后同学买了台红白机，天天去他家蹭机，现在电软也倒了，我过去的美好回忆也一去不复返了，买了PS3,X360,WII也只是放在那当收藏，也许电玩真的快要走向陌路了，给我90后的外甥玩，他就玩了几分钟就不要玩了，天天玩着网络游戏，我现在又何尝不是这样呢，也许该放弃了，从此不再关心电玩，不再买任何家用主机及掌机

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-04 21:11 回复

somepiece 1UP

是啊 我哭了

部长太多 遥不可及 14

爷们是不哭的！

艾路喵nov mother 10

不哭不爷们…

tanyu_007 1UP

怎么不哭，到现在钱还没退给我，我可订了2012年全年的，我哭啊

贴吧游戏

部长太多 遥不可及 14

路过

东东de妈 1UP

居然停刊了！！！

为什么啊为什么啊？

BY DONGDONGDEMA 20120620

superdavy007 1UP

电软从1995年开始买，一直买到2006年，珍藏了一个柜子的电玩书。缺少了朋友圈子，就缺少电玩的激情，因为没有了抢游戏手柄的吵闹，没有了观众的赞叹声，没有了过一个难关可以一天不吃饭的彼此鼓励，。。。。。。

Kojima_Ninja NPC 6

楼主不哭
站着撸就行了

凌晨昙花一现 1UP

我想说并不是所有90后都喜欢网络游戏

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

发表

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,743 贴子：96,993 签到 03月24日 漏签0天

电软全集，试刊到最后，一本不差

只看楼主 收藏 回复

斯哥诺 金手指 12

彻底整理了书柜一下，近20年的回忆啊。

分享(0)

举报 | 来自iPhone客户端 1楼 2013-02-17 12:06 回复

斯哥诺 金手指 12

居然发现自己有四本96格斗天书……两蓝两白，95典藏也有两本，一本灌胶一本装订线。

部长太多 遥不可及 14

黄金IC_改 winner

好多= =我看着都觉得书柜中间有陷下去...

刘司_玲 金手指 12

仰视。。。

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

推荐 来自 贴吧游戏

马油路飞2 金手指 12

膜拜！！！

lkkml 1UP

泪！书架都压弯了。

狂人zhi日记 bigboss

瞎了

江枫十三少 1UP

楼主真乃神人，小弟膜拜

宇驻85 金手指 12

铁粉中的铁粉

Crazy_毛驴 bigboss

我也爱电软啊、楼主你应该发电子游戏软件吧

Crazy_毛驴 bigboss

我错了...我以为我在沃吧...

逢全灭 level_up

早期的黑白页内容很充实
彩页开始穿插着广告

a562056973 必杀技

膜拜！

hua_45247814 金手指 12

你我好，我自从04年开始都没有心机买，没有钱买，没有工作，当时我也很想买，可惜离开我居然不知道

红魔自由电子 BOSS

泪流满面啊 我之前也有买全部 后来搬家把94-95的丢失了 只有96-现在停刊为止的杂志 一直很想收集之前遗失掉的 可是网上那价格有点离谱了 其实 电软就是个少年情节 有时候翻翻就是一段回忆

王王520嶂 必杀技

@8——28疏菜汁

老阿凡提 1UP

太强悍了，这都是青春的记忆啊，千万别卖了呀

基王啊 2P

200能转给我吗

yangico bigboss

我爱你 楼主！

lojoyer 1UP

告别电软，告别童年，我们都该长大了

银录翼 bigboss

好帅!

hwaty 1UP

有空我也整理一下，不过没这么多，只是高中买了2年多而已，不过那也是回忆啊。。。

wohu2011 1UP

要是都能扫描共享就好了。做梦中。。。。。。。。。。。。。。

果然是兰州拉饼 bigboss

牛人

creator800 秘籍

我一直买《电软》《家电》《大众》到了撑成一人高后 都卖了。。。一共才20元

creator800 秘籍

支持楼主

苍穹天使 level_up

牛人

bluecatzh bigboss

我的都不全了
电软的停刊让我收到了全集
恭喜恭喜

逐梦前方 1UP

我现在手里有一本300期纪念号 还有一本铁拳全回忆那本 其余的都没了

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

电软上的广告我被骗过1k多

mengyuanxiao（楼主）　true_end 11

一次是乐山的一个卖ps的，700多
一次是北京的一个卖GBA的，400多
那个时候还没有淘宝，都是邮购的，钱汇过去之后就没有反应了。。。

分享(0)

举报 | 1楼 2014-05-26 18:44 回复

方形仙人球　BOSS 7

没举报？

举报 | 2楼 2014-05-26 21:38 收起回复

> mengyuanxiao: 举报了，但电软光知道收广告费，压根就没有能力处理这种事情　2014-5-26 21:52 回复
>
> 方形仙人球: 回复 mengyuanxiao :那时候的一千多可是大钱啊。。。没报警么？地址电话都有的　2014-5-26 21:56 回复
>
> mengyuanxiao: 报警也没用啊，金额太低不受理的　2014-5-26 21:57 回复
>
> 方形仙人球: 回复 mengyuanxiao :好吧。。。　2014-5-26 21:58 回复
>
> 啾啾哟: 向消协反应 吗　2014-5-27 16:40 回复
>
> 还有1条回复，点击查看　我也说一句

下崖洞　mother 10

骗子太可恨了，没有一个有效的监管机制，后期电软曾采取一定的措施，给商家星钻标识，估计效果有限。

举报 | 3楼 2014-05-28 08:22 回复

不破楼兰不还　1UP 1

那我的情况还好。毕竟是GBA收到的。
不过可恶的是，明明说是可以挑颜色的，最后还是寄过来一个最普通的白色的。
而且时间等得我都以为不会寄过来了。拿的货的时候反而是松了一口气。
那时买东西，都是挑来挑去的，比来比去。唉。

举报 | 4楼 2014-05-29 11:00 回复

移动地带　true_end 11

以前的杂志广告被骗中奖的多，说你中了台笔记本电脑，让你先付几百块的押金，其实就是个笔记本外形的小霸王

举报 | 来自Android客户端 5楼 2014-06-21 06:48 回复

---

rockmanx44　true_end 11

我也被骗过 买了gb的盒卡 钱过去卡没来

举报 | 7楼 2014-07-04 06:57 回复

笑看舔咪咪⊙⊙　1UP 1

卧槽我还以为只有我经历过......

----------老夫观你面色红润，身具灵根，骨骼精奇，稍加调教乃人中龙凤之相。不如拜在老夫胯下做个吹萧童子如何？待公德圆满之后定会赐你一场大造化！～

举报 | 8楼 2014-07-04 18:41 回复

哎哟我擦　毛泽东

翼の光华　winner 8

请允悲

FCN64爱好者　true_end 11

广告毁了电软

幻耶　true_end 11

早期的二手货市场帮我卖掉不少fc、md游戏卡，那时候都是书信联系的

硫酸雅　true_end 11

我倒是没被坑过！

TS轩辕剑童　2P 5

哈哈哈哈

---

shakacs　1UP 1

我也被骗过，初中的时候，邮购了一台世嘉五代，结果收到就是坏的，主板是坏的，与之联系，根本就不理不睬。那家店我至今仍还记得，叫北京万和一族。

宇宙风雨者　true_end 11

我也被骗过，北京黄金容最王八蛋！

21 回复贴，共1页　<<返回电子游戏软件吧

电软升级

只看楼主 收藏 回复

1975971262 BOSS 7

大家好,我有个想法,现在电软停刊了,我想把它继续下去,把电软做成网站或论谈的形式,每个闯家每月交十块钱,如果规模扩大再加,但最终不超过十五,这次编辑们就没压力了,我们不靠投资商看能否干起来,看看闯家的力量,大家看到贴,请谈谈自己的看法,传一下,有意这请留名,三天后看有多少人支持,再和菜汁,宇多田商量一下,一切没问题,就让他们出个账号,让电软升级以更高形式存在.——前田庆次

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-03-06 08:47 回复

最后の武士 winner 8

难

举报 | 2楼 2012-03-06 08:50 回复

1975971262 BOSS 7

为神马呢,大家可以买电软,为什么干不了这个

1975971262 BOSS 7

为什么,可以买电软,为什么不能这么干?

Jus啊喂 mother 10

凭什么还要要求编辑们做这些呢 很明显找一份新的工作对他们来说更好一点

最后の武士 winner 8

写一点回LZ吧。个人愚见
第一是现在信息发达，论坛遍地都是，而论坛里大都数都是干白活的，高手也特别多，攻略，游戏下载出的很快。对于一些游戏网站，多玩等，信息量非常大，各种盗链，编辑素质低，根本就不了解什么游戏历史。我不喜欢这种网站但是没办法，在中国精致的网站活不下去，东西越多越好。而几个编辑想依靠开网站过日子就非常难了。
第二是收费问题，现在盗版玩家正版玩家遍地开花，现在盗版连盘都不用买直接下了传了都，连5元光盘费都省了还指望付费给网站么。我上网到现在还没看见过中国网站有收费制的。充其量也就像ttg一样DONATE，而且我看着还都是站主垫得钱多，一些广告商和FANS偶尔会进来支持一下。
第三是回到内容问题，你的网站凭什么吸引玩家，单单凭DR一个名字么？显然不现实。想要讨论电软百度贴吧本身就是个很好的平台。不行觉得太简陋可以搭一个论坛讨论讨论非常简单。而电玩网站提供的也无非就几种内容，攻略，新闻，还有一些杂七杂八的东西。回到第一点，这些都已经有很多网站提供而且目前为止都一定量的受众群
最后，写这些不是想打击楼主，只是这种营运方式基本不可能。要是想做个DR的网站也可以，来源只有DONATE和广告商，做大了利润还是很客观，例如a9等。祝好运。

1975971262 BOSS 7

我想十元不多,谁都拿的起,再这如果广告进来,内容恐怕受些限制.

最后の武士 winner 8

10元的确不多，但内容要值回10元

部长太多 遥不可及 14

456898 1UP 1

10元确实不贵，但又有多少人愿意掏啊！你看那些看网络小说的有多少是看盗贴，又有几个愿意花10块去起点看正版

1975971262 BOSS 7

我会,难道说只有我一个人吗?

1975971262 BOSS 7

倒版!二手!就象不在乎女朋友之前被很多人用过一样,我在乎,我支持正版!!

456898 1UP 1

我们宿舍5个人都看小说，而只有我一个人看正版，在我看来看正版是对作者的尊重。但是在他们眼中我的行为确是不可理喻的，他们认为有免费的就没有必要去花钱，正版盗版在他们眼中没有任何区别，而这也正是大多数人的真实心理。所以LZ有心又有钱，就找几个志同道合的人一起去做吧，如果LZ想发动群众那我劝你趁早打消这种不切实际的想法，以免给自己带来不必要的麻烦。

停V雨 1UP 1

挽尊

1975971262 BOSS 7

人家做个游戏容易吗?人家办个杂志容易吗?人家写个小说容易吗?倒版太不尊重人家了,6年前我是室内装饰设计师,深知创作的艰难,所以我支持正版,再说也不贵,一个不就几百块钱儿吗?连我这穷工人都不差这点儿小钱儿,大家难道说比我还穷吗?

鬼僦姬 金手指 12

笑了...orz

1975971262 BOSS 7

楼上什么意思呀?

1975971262 BOSS 7

说实话,我只是想帮帮电软的那些编辑,可是又没太好的办法,也许是我太感性了吧?

狐丸丸 1UP 1

那些小编原先在那么困难的环境继续工作凭着对游戏的爱和为数不多的读者的支持支撑着,这次的事件对他们的心被伤得太深了,失去了梦想的平台,着实可惜不过这真的是趋势迟早的事,看看他们之前在贴吧里面的只言片语就能看出来他们也是这么想的,个人觉得再继续做个平台还不如集资让他们把未完成320作出来画上个圆满的句号!

麻吉超人 秘籍 4

前田庆次果然死忠啊。这都能想出来，不过不切实际。

1975971262 BOSS 7

21楼说的好,不过发行,让那些二B审察,都是问题.

鬼僦姬 金手指 12

完全的不切实际..orz

大波贼罗塞文 level_up 2

我觉得去搞个电软17年回顾主题要比让电软继续存在有意义多了。

睡神0083 查看我的印记 BOSS 7

支持庆次大哥，搞个闯关族论坛。

1975971262 BOSS 7

谢谢.

豆腐酱__ 2P 5

理想和现实有差距的 庆次 电软的倒闭是因为这里是天朝

叔你真逗 1UP 1

哎 前天才知道电软停刊了 以后再也不会去 报亭 拿杂志我有种说不出的话 我没有创刊号 但是 我连续买了10年 无论是 2期合一期 还是 16开 变成 加厚16开 然后又变成 大16开然后在加厚 然后又变薄 由原先的不带光盘 到后来的vcd dvd 一期没拉过 哎 说不去的 难受 这星期去把铺地下 所有的杂志 全部找出来 需要哥们的说一声

1975971262 BOSS 7

我想对大家说,一些人想加我为好友,但很抱歉我QQ上大多是能和我做体能训练的姐姐,(生意人)我怕闹误会,我总上电软所以有什么事就请大家就和我在贴吧里聊吧.

jasy123 true_end 11

很多人怀念的是以前的电软不是喜欢现在的电软
大多闯家对电软记忆停留在05年以前

现在的电软很难吸引到人拿10元看电子版

电子游戏软件吧

电软停刊了 忽然发现到底谁该负责？？

取消只看楼主 收藏 回复

笑三笑三笑 NPC 6

首先介绍下自己 本人从95年一直买到08年电软的期刊增刊一本没拉（唯一的遗憾是没买到94典藏本）后来的的《闯关族》《游戏批评》也是追到停刊 00-07年间《电软》&《游戏机》双买电软停刊了，我是从别人的嘴里知道的，一开始以为开玩笑 上网之后才知道果真。不买电软已经4年了 可是不代表没有感情啊 除了唏嘘感叹之外，更多的是疑问：
电软停刊 到底谁该负责？？
当年电软创刊时 一时间洛阳纸贵，作为第一本游戏杂志，在当时还是学生的我们来说仿佛就是福音啊，当时也正是游戏的鼎盛期 各种游戏纷纷登场，我们最需要的就是一个可以马上上手的指南。记得当时每当看见其他人在玩FC时 总是不屑的说这种游戏过时了，现在都玩SFC磁碟机。当时的SFC可是能卖到1200元的天价啊。其实我也玩不起，纯粹装 因为《电软》给我装的本钱。
每月一期的6.4元成了我月收入（10元）一个不小的开支 剩下的3.6元全赞助街机了。正因如此《电软》更显得弥足珍贵，每期都是翻看到下一期的到来。其中还有一个小插曲，当同学们知道我买《电软》后都来借阅，一个星期内甭想在自己手里，当时上学可以忘带今天的课本，但是《电软》是必须要有的
工作后，有钱了再也不必为钱发愁了 就是10.8元的《游戏机》也是信手拈来。虽然没有最新的机型，但是光看就已足够。在我眼中《电软》不是一本游戏的书 而是自我世界的一个沟通。直到结婚后，因工作上和家庭的双重压力，才终于将他们束之高阁。从那以后我便再也没有买过《电软》。

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-11-26 20:37 回复

笑三笑三笑 NPC 6

纵观《电软》的发展，从当年的第一 变成后来的不定期 再到停刊 。相比同时期的其他游戏杂志他算是好的，但是也暴露出其致命缺点，那就是时间的延时性。
当年没有普及互联网，对外的信息基本上都是书上写，报上登的；而02年以后网络的崛起，几乎一夜间把这些杂志的弊端放大到无数倍。月刊啊 也就是说他刊登的新闻与攻略是至少半月到一月前的东西，而网络呢基本上可以到达同步的速度了。
试想当下的游戏迷们，有几个去翻书找攻略？谁不是百度下 一切皆大欢喜，速度快时间短 攻略全 甚至有些难点还会配图。游戏杂志的日头正在渐渐落下去成为夕阳。再看看现在的TV游戏市场：我的一个至友就是曾经的闯关族，后来因为太爱游戏索性做起TV游戏生意，辉煌时旗下拥有四家店，还有一个大型商场的柜台。如今呢？智能手机的兴起，手机上上G的游戏比比皆是，画面好 易携带 十足是谋杀时间的利器，我朋友的店也从当年的四家变为现在的一家店，现在的他主要卖苹果 和智能手机为主，游戏机已成为对老顾客的福利。用他的话说：如今的游戏都不能破解了，而且太大了，下载不方便，最主要的现在没有几个人会去守在电视前玩游戏了。 TV游戏 今后的路在哪里很难说 掌上游戏机正在逐渐的失去领地 目前只有日本游戏厂商还在不懈余力的投身其中，但是那些欧美的厂商呢？手机游戏已成为一个巨大的金矿 从《愤怒的小鸟》和《植物大战僵尸》的逆袭就可以看出来，如今的TV游戏唯一的优势可能就是任天堂Wii的体感创新了。

笑三笑三笑 NPC 6

综上所述，《电软》的停刊已经表明玩家正在渐渐的远离TV游戏，我们这些玩家总是要玩的，只不过由电视转移到手机上而已。就是这么个小小的转移，《电软》已成为炮灰。
《电软》的停刊在预示着游戏产业的转型和发展，记得当年的TV游戏迷和PC游戏迷可是势同水火啊，只要一谈游戏必须较之高低才能罢手。当时有些玩家曾说过：总有一天TV和PC游戏会融为一体。现在看来颇有道理，因为游戏说到底是由游戏厂商开发出来的，目的就是挣钱，一统的市场可以给游戏厂商们更好提供资源也可使他们更良性的竞争。
《电软》一个电子游戏发展过程中的产物，他的存亡是掌握在游戏软件发展的手掌上，换句话说就是游戏市场成为了《电软》的生母和刽子手。我们失去了《电软》，但是游戏市场却依然在发展、进步。
《电软》只能变成我们那时的回忆了 一个时代 一个时期 的回忆 就像课桌上的38线！！！！！！

笑三笑三笑 NPC 6

不要这样说 网络确实是冲击了很多传统媒体 杂志就是首当其冲的 特别是像这种专业性强的杂志， 电玩杂志像那些时尚刊物 比如说游戏1月初发售 而攻略最早也只能2月上半月才能见读者，有近一个月的真空期 而网络呢 基本上是24-48小时后 攻略就开始刊登了 试问有谁会去花钱买迟一个月的游戏攻略呢？
你认为 现在《游戏机实用技术》过的好吗？ 看看同时期的游戏杂志啊，长命的就属电软了，游戏机实用技术创刊于1998年，电软创刊于94年 那就让我们拭目以待看看4年后的《游戏机实用技术》吧 。
《电软》的停刊 也有很大一部分是主办方过于自大 自满 太把自己当回事了
记得有一期说GBA的情报 实用技术上刊登了一款GBA机型的情报图 用的是绿透色 样子很难看 还好说有黄瓜绿 和胡萝卜色 体现任天堂倡导健康的思想
而同期的《电软》却没有一丁点的动静，到下一期 的龙哥热线上 有玩家问起此事时，记得当时的小编说：我们是专业的，那种情报图一看就是假的 只有不专业的游戏编辑才会拿那个当新闻，也不看看那么难看。

3 回复贴，共1页
<<返回电子游戏软件吧

发表回复

电子游戏软件吧 关注：12,743 贴子：96,993

电软停刊了，我的精神支柱没有了

小鑫蚊子

前几天看到电软停刊的报道，当时我并没有在意，因为现在的标题党太多了，而且电软是全国最出名的游戏杂志，怎么可能说停就停呢？！ 然而事实却是残酷的：2012年02月27日《电子游戏软件》在其官方微博上宣布正式停刊。各大游戏网站都有相关的报道——可以说国内几乎所有游戏编辑都是看着电软长大的，电软的停刊令无数读者感到唏嘘。有人说，电软的停刊标志着一个时代的终结。有人说，网络媒体战胜了平面媒体。我还能说什么呢？感谢电软陪我度过了一段美好而难忘的时光。这时突然感到鼻子酸酸的。愿电软能涅磐重生！！！

1楼 2012-03-03 12:45

七夜の游侠

哎，该走的走了也没办法，对很多人来说，电软早就停刊了，因为许多电软的编辑已经换了好几批了。。。

来自手机贴吧 2楼 2012-03-03 13:27

嵐 / Nobita

现在依然没有找到能代替当年电软的那种精神之支柱。。。其实我一直把电软的覆灭归罪于天朝经济制度的不合理而并不是传统和媒体和网络媒体的区别。真的很惋惜电软的停刊。

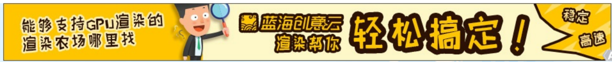
3楼 2015-05-15 00:16

ko00koko: 同样惋惜……我以前买的那些游戏杂志现在几乎全倒闭了 2015-5-17 15:08

yangico

中国的社会制度和教育方式不适合电玩的发展。

来自Android客户端 4楼 2015-05-20 10:01



电子游戏软件吧

看贴 图片 精品 视频 游戏

6回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

电软停刊了？求真相！

hunhun224 1UP

从1994年俺小学毕业，Game集中营到如今的电软，俺一直看着她慢慢走来，直到去年俺结婚了，才停止购买电软，过起了养儿育女的生活，今天偶尔进去本吧，猛的听说电软停刊了？那伴随了我童年一路走来的杂志就这样一去不复返了吗，正如我们的童年？我们的下一代除了虚无缥缈的网络，还有什么可期盼呢？当初那每两周一期的等待没有了，什么都没有了。电软走了，下一个会是ucg吗？

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-05-27 17:23 回复

部长太多 遥不可及 14

---

hunhun224 1UP

电软还会回来吗？

部长太多 遥不可及 14

天晓得！

Zero_King true_end 11

为什么非得带着一个...

贴吧游戏

听说来玩的都领了T豆！ 贴吧用户专享福利，你领了么？

来玩的 都送T豆 贴吧用户专享 免费试玩

推荐 来自 贴吧游戏

狂人zhi日记 bigboss 13

毛线...两周一期...我这儿邮X一般是三周一期...

漫漫雨天ing 1UP

UCG？别想了，等着下一个可以冲击UCG的杂志出现吧。

6回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

发表回复

开通超级会员发贴6倍经验

发 表



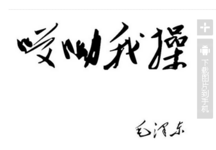


devilfinal12 true_end 11

《电子游戏软件》前称为《GAME集中营》中国第一本有了刊号且正式发行的月刊类游戏杂志，是中国游戏刊物中当之无愧的龙头老大。直到十几年后的现在，依然有着无数的FANS。然而在95年，却是电软最为黑暗的年代，由于对现实的抨击，电软被勒令停刊，直到95年10月，才再度凤凰涅磐，却已经物是人非。很难有人说清到底是因为什么才被停刊的，但在，在停刊之前的几段评论中，却确实触及到了当时媒体宣传的底线。他们嘲讽的一些光明正大制作盗版与假冒游戏的企业，根本就是某些国家机关的三产或者某些上层官僚的家族企业，在那个政企不分的年代，这就是自寻死路，在如今，这个网络发达、私人博客横行的年代，这些都不是问题，但是在当时，这些就是罪无可恕。《电软》的停刊与复刊，牵动了当时数十万人的心，关于停刊的理由也是越传越凶，甚至当时不少的玩家，直接写信去骂那个落井下石的《电子游戏与电脑游戏》这个杂志的编辑。然而无论如何掩盖，真相总有大白的一天，而与此成鲜明对比的，是中国玩家矢志不渝的精神。

分享(0)

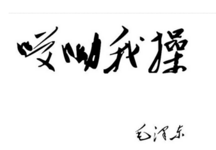
举报 | 1楼 2012-09-17 17:42 回复



devilfinal12 true_end 11

我看见了和我一样的帖子=- =我也是转载游民的。两个看谁的都一样。

举报 | 2楼 2012-09-17 17:42 回复



部长太多 遥不可及 14

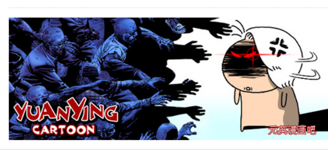
路过留名

nsghpbe level_up



笑三笑三笑 NPC 6

楼主说的首次停刊事件是因为 当时相关部门打击D版所致
其代表文章是《乌鸦 乌鸦 黑！》和《丧钟为谁鸣》这两本我都有
如今已成回忆成箱的电软如今在床下默默的沉睡
《电软》一路走好



发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发 表



蓦然见驹 1UP

就是原来的电软编辑把目前工作做好业余时间可以来吧里搞个什么热线问题救援栏目啊 帮助我们这些对主机不怎么懂的童鞋嘛 又帮忙了又找回了原来龙哥热线的那份感觉，不知道可行不

分享(0)

举报 | 1楼 2012-10-06 10:36 回复

艾路喵nov mother

人家业余时间也要陪家人什么的啊…游戏什么的只是爱好…不要为自己爽快过多要求别人呗…

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-10-06 10:39 回复

蓦然见驹 1UP

这个也是 但是有空闲的时候可以来吧里混混 大家可以交流下各方面的事情 我都是昨天才知道电软停了， 很久没关注过了 心里是有点不舒服 毕竟15年了啊看了接近 都是网络那些害的 不过客观说纸媒体不过网络媒体 现在游戏都是快餐文化 像我们已经快30的人了都是有空就玩会游戏那里还每月像读书那时候一样都买杂志了，哎，但是电软的编辑我一直很喜欢的，感觉像朋友一直神交，希望他们也过好吧 关于电软的**领导我就一句话随便他们再怎么搞，不以人为本，不把员工当人看 这样子的领导永远百姓不买帐的，YY句 我哪天如果中了大奖我来办个编辑部名字叫GAME重生之战 把有些发展不是很好的电软编辑拉过来，我养你。

举报 | 3楼 2012-10-06 10:48 回复

部长太多 遥不可及

路过

举报 | 4楼 2012-10-06 12:27 回复

aixixia true_end

==生活要紧，没有人会那么闲的

举报 | 来自手机贴吧 5楼 2012-10-06 14:06 回复

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

开通超级会员发贴6倍经验

发表

电软停了，好像一个老朋友走了一样

只看楼主 收藏 回复

山里姑娘B实在 (楼主, level_up 2)

真的伤心，很久没买了，突然想起来，却没卖了……
我想知道是哪一期开始停的，最后一期小编说过什么吗？

分享(0)

举报 | 1楼 2012-06-01 19:15 回复

部长太多 (逐不可及 14)

已经没有必要了！

山里姑娘B实在 (楼主, level_up 2)

我不希望它陪了我这么久，突然就没有了，而我连什么时候停的

山里姑娘B实在 (楼主, level_up 2)

都不知道

部长太多 (逐不可及 14)

319停的！

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

推荐 来自 贴吧游戏

yangyapao (1UP 1)

作为从第一期走过来的老SEGA饭，我表示很久没有关注点软了，但天下无不散筵席，分别是为了再一次诗意地不期而遇

山里姑娘B实在 (楼主, level_up 2)

希望如此吧

见证 WITNESS VOL 17

《电软》往事之SP

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克（Mary Ellen Mark）

引言 听闻《电软》停刊的消息，SP起初并不相信，打电话给主编熏风的儿子后，才知道这本创刊十余年的游戏杂志真的走到了终点。为《电软》服役的七年时间，SP主持过“大墙画廊”，制作过《96格斗天书》和《MAGIC地带》，参与过杂志的广告和发行业务。

龙腾虎跃

这个瘦瘦高高、衣着时尚、留着郭富城式发型的小伙子，把《电软》的广告许可证办了下来

加入《电软》前，SP（萧腾）从未想过有一天自己会成为编辑，也从未考虑过什么人生规划。毕业后，学旅游日语专业的他在北京东四的一家商店租了个小柜台，倒腾服装和皮具生意。和他在同一商店租柜台卖衣服的还有一个叫薄涛的人，如今已是国内知名服装品牌“薄涛制衣”的董事长兼艺术总监。

喜欢日本文化，所以学了日语；喜欢到处玩，所以选了旅游相关的专业——那时的SP把兴趣爱好当作了生活的全部方向。一天，朋友知道他喜欢玩游戏，就推荐他去刚创刊不久的一本叫做《Game集中营》的游戏杂志试试。SP觉得很新鲜，就去了。

最初在杂志社，SP并非编辑，而是负责广告业务，兼做发行。《电软》的广告大多来自全国各地的电玩店，然而当时的广告许可证尚未落实，制约了杂志的发展。主编熏风看中SP的交际能力，认为这个瘦瘦高高、衣着时尚、留着郭富城式发型的小伙子有一张善于言辞的嘴，也有丰富的社会阅历，便决定锻炼锻炼他，把申请广告许可证的任务交给了他。SP一口应承下了这个大家都觉得棘手的活儿，每天东跑跑西跑跑，居然很快就办妥了。



沙井胡同时期的《电软》部分人员。右一就是SP，高高瘦瘦，衣着时尚，留着郭富城的发型。

《电软》复刊后，主编熏风挑了张《七龙珠》的图片作为杂志封面，悟空挥舞棍棒，怒目暴喝

“SP”是“Shadow Phoenix”的缩写，坊间相传，《电软》之所以能迅猛发展，因为有邱兆龙（龙哥）、萧腾（SP）、汪寅（软体动物）、王跃四人的存在，他们的名字各取一字，合在一起便是“龙腾虎跃”。

与软体动物、阿King等人不同，SP加入编辑部并非出于本意。办完广告许可证后，他跟着原先锋卡通的孙老师一起做发行。在《电软》杂志社所在地——沙井胡同15号的大院里，熏风、龙哥、特工黄、King、软体动物等编辑在后院的东厢房办公，SP在外院的发行部办公，和编辑们渐渐混熟了。编辑的活儿有时候忙不过来，他们知道SP玩游戏，也懂日语，“莫名其妙，我就跟着掺和进去了”。

加入编辑部之初，SP主要负责杂志彩页内容。那时的《电软》还是黑白印刷，彩页连同封面封底总共只有8页，编辑们精心挑选好看的游戏图片放上去——在那个黑白的年代，精美的游戏彩图是很多读者眼中的瑰宝。

为了制作彩页，编辑先要把游戏海报拿下来贴在纸上，写好图注，再拿到外面做照排的公司排版、出片，然后印刷、出片，然后印刷。虽然过程繁琐，但每次和其他编辑一起商量挑选哪些游戏图片放上去时，SP就很开心。1995年，《电软》停刊两个月后重新复刊，主编熏风挑了一张《七龙珠》的图片作为杂志封面，图中的孙悟空挥舞棍棒，怒目暴喝。当时《七龙珠》在国内正大红大紫，而这期《电软》也因短暂停刊的缘故颇为抢手。

与SP一起负责杂志彩页的还有一位兼职美编摄影的叫王跃，在抓屏尚未流行的年代，编辑们玩游戏时，需要摁下暂停键，让王跃对着特定的游戏画面拍照，以供制作攻略之用。为了拍下某个关卡的关键画面，编辑们常常得反复玩上很多遍。



那时的《电软》还是黑白印刷，彩页连同封面封底总共只有8页，在那个黑白的年代，精美的游戏彩图是很多读者眼中的瑰宝。

大墙画廊

主持“大墙画廊”时，SP一人分饰“Shadow”和“Phoenix”两角色，如同相声的逗哏和捧哏

“每期《电软》上大墙画廊是我必看的内容，不是因为那些读者画的漫画……我喜欢看的是SP对每一幅画所做的评语，这里面渗入了他独特的幽默，我经常会看的笑出声来。”一位《电软》的老读者在论坛上发帖说。

“SP”这个名字为读者所知晓，是从他接手“大墙画廊”栏目开始的。早期的“大墙画廊”只是在一面有墙的背景下，放几张读者寄来的图片，再由编辑配上图注。SP发现这样的效果并不理想，他认为应该有一个“廊主”，作为主持人，加强与读者之间的互动。于是，除了从读者来信中筛选优秀作品外，他还会以幽默的口吻对每一幅作品加以点评。

点评时，他常常同时扮演“Shadow”和“Phoenix”两个人的角色，如同相声里的逗哏和捧哏，他自我调侃为“人格分裂”。他还为栏目策划了一些由读者参与的活动，比如“续画”活动，由一位作者画个开头，其他读者接续下去。

一次，他收到一位天津读者寄来的画稿，水准颇高。后来他才知道，这位读者就是长篇科幻漫画《黑血》的作者赵佳。《黑血》自1997年起在《少年漫画》上连载，被公认为对中国新漫画产生较大影响的代表作之一。那年的赵佳还只有16岁。

在SP的精心经营下，“大墙画廊”形成了独特风格，与“龙哥热线”、“闯关族之家”等并列为当时最受读者欢迎的栏目，每期都能收到不少来自玩家的投稿，SP则被读者戏称为“狼主”。



著名科幻漫画《黑血》的作者赵佳也曾经投稿《大墙画廊》，那年的赵佳还只有16岁。

制作《96格斗天书》，四个“好基友”一起熬夜、一起睡觉、一起逛街、一起看电影

1996年，《电软》编辑部从沙井胡同搬至宣武门。这时的SP已算是编辑部的一员，同大家打成了一片。编辑彼此间经常开玩笑，尤其是特工黄的玩笑，比如趁特工黄洗澡时一脚踹开他的门，或是把他煮好的面骗来吃掉，特工黄从不生气。

那一年，SP参与了《96格斗天书》的制作。“当年为了《96格斗天书》，我用板凳把老师拍了！”一位网友回忆说。作为《电软》早期最有名的一本增刊，《96格斗天书》在很多老玩家心目中的地位无可替代。

制作《96格斗天书》的那段时间，编辑们经常加班熬夜。煮好晚饭，阿姨总要在院子里吆喝上好几遍，大家才会起身去厨房端饭。工作到半夜，大家就去楼上的铺位挤在一块睡觉。忙忙碌碌的日子中，又是特工黄那一口流利的南方普通话给大家带来了许多欢笑。一次，坐在SP身后的特工黄着急地问，为什么输入“侍魂”的拼音却打不出这俩字。SP回头看了看他的电脑屏幕，发现输入法中打入的拼音是“si fen”。

阿King家离单位较近，无论多晚，他都会回去，平时在编辑部呆着的时间也不多。所以大多数时候，编辑部只有龙哥、特工黄、软体动物和SP四个人。工作之余，他们还会约好一起去西单逛街、看电影，如同四个“好基友”。一次，龙哥趴在特工黄背后轻轻叫他，特工黄猛一回头，正好和龙哥贴上了嘴，旁观者无不捧腹大笑。



SP、软体动物、特工黄、龙哥、阿King。大家平时总爱拿特工黄开玩笑，比如趁他洗澡时一脚把门踹开。好脾气的特工黄从不生气。

MAGIC地带

《游戏机实用技术》创刊之初的热情与冲劲，令读者感受到《电软》早期的风采

SP的年龄比龙哥、软体动物、阿King等人稍长，社会阅历也相对丰富，所以有时候会扮演大哥哥的角色。阿King和熏风发生激烈争执后，SP会把阿King拉到院子里，劝说一番。1996年，阿King离开《电软》前，SP也曾劝过他，别太意气用事，有分歧应该想办法协商解决。

在SP眼里，主编熏风（刘文雨）平时虽然总是一副不苟言笑的模样，但对编辑的要求并不苛刻，有时还会流露出孩子气的一面，比如拿起院子里的浇水皮管朝龙哥和SP他们喷水，喷得大家在院子里四处逃窜。

1996年，阿King辞职，创办《电子游戏与电脑游戏》。1997年，特工黄和软体动物也相继离开《电软》，编辑部只剩下龙哥和SP两人。在外人看来，那是早期《电软》最困难的一段日子，而SP却并不这么认为：“以前怎么做的，当时还是怎么做。我和小龙没觉得有什么压力，看到好的内容就去做呗。”

SP也并不认为走同人路线的《电电》与《电软》之间有多大的竞争，反倒是数年后《游戏机实用技术》的出现，令他真真切切感受到了竞争的压力。2000年，《游戏机实用技术》创刊后，犹如一匹黑马，短短数月时间便壮大起来。这一方面是因为杂志不惜成本，无论纸张还是印刷质量均超过《电软》，更重要的是，其编辑和作者的热情令读者重又感受到了《电软》早期的风采。



1996年，阿King辞职，1997年，特工黄和软体动物也相继离开《电软》，编辑部只剩下龙哥和SP两人。

SP与Akira等人合力制作的《MAGIC地带》被动漫爱好者视为“收藏极品”

1998年，SP和Akira共同策划并制作了《电软》的另一本被读者视为“收藏极品”的增刊《MAGIC地带》。

这是一本综合了动画、漫画和游戏内容的增刊，由Akira、雪鹰、桑桑等国内动漫界的资深撰稿人供稿，题材涵盖动漫资讯、动漫手稿、动漫手办、造型设定、动漫专业知识和介绍、日本动画配音演员的档案及照片等。增刊的封面和封底使用了箱田真纪的一整张原画，将书摊开后，可以看到《火焰之纹章》的女主角徜徉在金色的云海里，色彩搭配温暖静谧。

在《MAGIC地带》的最后一页，Akira为每一位参与制作的人员创作了漫画形象。SP的漫画形象是一名端着茶杯的英俊少年，身后是一只展翅欲飞的紫色凤凰，对他的文字描述是：“被Akira称作‘？？？’的制作搭档，除了笑细胞过盛之外，边打电话边排版也是他的一项特长。”下面的“制作秘闻录”还曝光了Akira和SP的一日三餐（桶装方便面）、夜间栖息场所（长椅），以及SP的电脑壁纸（暴走中的高达）。

《MAGIC地带》上市后取得了巨大成功。随后，SP又独自负责了《MAGIC地带》的续集《三栖人》的制作，可惜市场反响远不如《MAGIC地带》。这之后，SP还负责过《都市流行酷》（《So Cool》前身），以及《街霸画集》、《可爱玩偶》等多本增刊、典藏本和合订本的编撰工作，令《电软》在青少年流行文化阵营中独树一帜。



《MAGIC地带》的封面和封底使用了箱田真纪的整张原画，将书摊开，可以看到《火焰之纹章》女主角徜徉在金色云海里，色彩温暖静谧。

模玩两可

离职后，SP开了一家玩具店。他认为玩具和游戏一样，并非儿童专享，成年人同样需要

2000年，龙哥离开《电软》。同年，SP与软体动物合作创办《玩具新时代》杂志。

2001年，SP从《电软》离职，专心和软体动物一起办杂志、开公司。《玩具新时代》曾经在《电软》上做过宣传，他们俩还共同制作了《变形金刚大百科》一书。

2002年，《玩具新时代》因故停刊。之后，SP开了一家名为“模玩两可”（How2Play）的玩具店。这家玩具店陪伴SP走过了十年的风风雨雨，在北京的玩具迷眼里已经是“老字号”了。



如今的SP即将迈入不惑之年，“再攒些钱，开一间主题餐厅”，这是他的近期目标。他未来的梦想，是开一家自己的“恶魔城”主题公园。

见证：《电软》往事之SP（1/13） 进入游戏频道首页

《见证》电软往事之SP

见证 WITNESS 網易游戏

查看原图

沙井胡同时期的《电软》，左起：发行大姐、阿King、特工黄、龙哥、熏风、软体动物、发行同事、SP。那天，美编带着相机过来，号召大家在大院门口来张合照，于是就有了这张珍贵的照片。

结束语

每年的周年店庆日，SP都会策划一些别出心裁的宣传活动。玩具店开张一周年之际，他在《电软》上打了广告，还邀请特工黄、阿King、Akira、驰骋、雪鹰、姚非拉、天师、叶展、叶丁等人在彩页上签了名。

SP，今年39岁。“再攒些钱，开一间主题餐厅”，这是他的近期目标。他未来的梦想，是开一家属于自己的“恶魔城”主题公园。

见证 WITNESS 下期预告

VOL.18 中国暗黑的“烂人”们

LR者，兄弟也。当你在任何方面有了困难，只要登高一呼，其他LR们必然会群策群力帮你渡过难关。

LR者，战友也。成为LR，你可以分享他们的喜怒哀乐，分享他们的经验教训，可以让你在最短的时间内在战网成为一个高手。

LR者，家人也。当你受到挫折，满怀郁闷的时候，LR们会围绕在你身边，为你抚平伤口，为你打气，让你重新拾回勇气面对一切。

————盐水菠萝

往期回顾 >>更多《见证》

可诞生的 摆摊卖游戏的大学生 蝙蝠侠之父诞辰百年 心之所系，家之所在 多年都市流言尘埃落定 四只“菜鸟”闯关记 寻找与

网易 游戏专题 主笔：尚言 监制：大狗（赵廷） 设计：蒲云飞 时间：2012-04-21

见证 WITNESS VOL 12

《电软》往事之阿King

"我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。"

——玛丽·艾伦·马克（Mary Ellen Mark）

引言 King是早期《电软》编辑部的重要成员之一，他的离职并创办《电电》被很多读者视为"叛变"。而对King自己来说，《电软》不过是他永不安分性格的一个缩影。这些年，他组过乐队，写过小说，制作过游戏，开过酒吧、夜总会、游戏厅，还办了六届动漫展。

爱臭美的阿King

King被朋友形容为《福星小子》里的面堂、《樱桃小丸子》里的花轮、《蜡笔小新》里的风间

"不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤魂野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，撮成一堆，以博一笑耳。"主编熏风（刘文雨）主笔的《电刑室手记》给《电软》的老读者们曾留下过深刻的印象。

其中有不少阿King的段子，比如身为北京土著的阿King素不认路，被称为"良牙君"；比如阿King追一女孩数月而被拒，独自玩《街霸》时，选本田猛揍春丽；比如阿King去上海出差，声称要用10元钱打遍上海街机厅，结果"未几日，杂志社接阿King电报：'钱输光，速汇款，以便回京。'阿King自沪狼狈返京，令小编皆惊诧，沪上何以如此多高手，竟将阿King统吃？阿King嗫嚅道：'高手不多，靓女太多。'"

"上海踢馆"的段子并非完全杜撰，当时的King在北京街机圈里小有名气，那次去上海出差，他偶遇到上海本地的高手，切磋一番后输多胜少。至于"失恋"的段子，则无从考证。事实上，在《电软》编辑部里，King的"女人缘"是出了名的。相传，若要把King召唤出来见面，必须有六个女孩站成六芒星的形状。

"我从小就是个很爱臭美的人。"King开玩笑地说，"别人形容我是《福星小子》里的面堂终太郎、《机器猫》里的强夫表哥、《樱桃小丸子》里的花轮、《蜡笔小新》里的风间，我个人也很喜欢这些角色。"

已经36岁的King，和过去并无多大改变，依然一头长发，依然爱美，说话做事依然率性，不拘一格。

单纯的年代

这是一本尊重我们爱好的刊物，把我们这群孤独的年轻人聚在了一起

1990年代初，玩游戏、迷动漫在大部分老师和家长眼里是不求上进的表现，有着这些"不良嗜好"的孩子在班上往往会被视为另类，甚至受到排斥和孤立。学生时代的King虽然也是游戏和动漫的爱好者，却是班里的优等生，和同学相处也很融洽。

1993年夏天，他发现了《Game集中营》。"就好像一直生活在一片荒漠里面，很孤独，突然咔嚓一下，找到了心声，把我们这群有着共同爱好的人聚在了一起。"King回忆说，"这是一本尊重我们爱好的刊物。"

和软体动物（汪寅）一样，仔细阅读了《Game集中营》的第一辑试刊后，King激动地给编辑部写了封长信，除了祝贺和鼓励外，更多的是表达了自己身为玩家的感动之情。随后，龙哥给他回了封信，邀请他参加杂志社举办的读者座谈会。

在座谈会上，King结识了一群和他一样爱玩游戏的年轻人。那天，回家的路上，他飞快地蹬着自行车，双手撒把，一边兴奋地挥舞双臂，一边和朋友热烈地讨论SFC磁盘的事。

Akira（徐燕明）当年为《电刑室手记》画的插画。龙哥是《电刑室手记》中第一位登场的编辑，King在其中也有不少戏份。

白天在杂志社玩游戏、编稿子，晚上在三里屯的酒吧驻唱，半年后，King选择了退学

1994年，《电软》正式创刊前，King成为了编辑部的一员。《电软》创刊号的封面——《半熟英雄》的海报，就是由King亲手挑选的，那时的他在大学读美术专业。

龙哥和King两人共同负责杂志的世嘉MD和超任SFC游戏的攻略，King还与动画人出身的Akira（徐燕明）一起创办的"三栖人"栏目，这是国内首个集中介绍动画、漫画、游戏（ACG）的栏目，既开阔了玩家的视野，也扩大了杂志的读者群。

业余时间，喜爱摇滚的King和朋友组建了一支摇滚乐队，他担任主唱。那个年代的港台流行歌曲，他基本都能哼上几句。那个时候，知名演员周迅和黄渤等人也曾在同一个地方驻场，算的上King他们的老前辈。

就这样，白天在杂志社玩游戏、编稿子，晚上在三里屯的酒吧唱歌，半年后，无暇顾及学业的King选择退学，成为了《电软》的全职编辑。

龙哥喜欢模仿蜡笔小新的口吻，经常怂恿King一块儿去偷吃主编熏风放在柜子里的小零食

"那是我在《电软》最难过的一段日子，不知道什么时候可以重新开始，唯一能做的就是等待。"King说。

1995年7月，《电软》被上级主管部门停刊处分。据说有关部门一共列出了《电软》的15条罪状，例如，封面太花哨，缺乏严谨和严肃性；居于封面显眼位置的副标题"GAME 集中营"容易令人联想起二战时期的纳粹；熏风主笔的卷首社论包含敏感话题等。

所幸停刊处分只维持了两个月便被解除，整改之后的《电软》重新复刊。"我并不否认意识形态管控的重要性，但游戏不该成为替罪羊。就像下象棋，本来是一种健康的娱乐，如果某个棋品差的人，输棋后发脾气，拿棋子儿把人家额头砸伤了，我们能因此指责象棋是毒瘤吗？"

复刊后，《电软》早期编辑团队中的最后一位——软体动物，也正式加入。他与King之间有很多共同爱好，比如两人都是一头长发，都热爱摇滚，也都是《变形金刚》的忠实粉丝。

"那会儿，《七龙珠》的播映接近尾声，有一集是孙悟空让俩小孩学习了一段可以合体的舞蹈，就是那段有名的'悟天克斯合体'。一天早上，我和软体动物闲来没事，就在办公室里表演了这一段。后来才知道，那天杂志社正好有领导过来视察，不知道我们这段耍宝有没有被他们看见。"King一想起当时的情景，就乐不可支。

在他的记忆中，《电软》的同事个个爱耍宝：SP经常引用周星驰电影里的各种台词，龙哥喜欢模仿蜡笔小新的口吻，还经常怂恿King一块儿去偷吃主编熏风放在柜子里的小零食。

King和软体动物都是变形金刚的忠实粉丝，家中和办公室都收藏着大量的TF模型。

"叛离"电软

凡事不该以常识衡量，King不习惯用对错去思考自己做过的事，因为每件事都是一段经历

"有一段时间，我一直在玩《梦幻模拟战2》，打算写篇全对白攻略在杂志上连载。可写下去以后，我发现，没法写。这东西太长了，占的篇幅太大，《电软》根本不可能刊登。但仍然是特别美好的一段回忆。"King说。

从那时起，他越来越觉得《电软》所坚持的"点到即可"的方针并不一定适合所有读者，尤其是那些像他一样对某类游戏抱有浓厚兴趣的发烧友。

而在主编熏风看来，《电软》是一本综合资讯类游戏杂志，强调的是信息量的丰富和全面，因此，无论游戏攻略、业界评论，还是动漫作品的介绍，均应挑选大众化的选题，并尽量把篇幅控制在两个页码以内。他认为，如果按照做同人志的思路去做杂志，《电软》反而可能走上绝路。

King对此不以为然，他认为《电软》不能只顾商业性而不顾真正的发烧友，否则会失去活力。

双方的裂痕越来越明显，加上King不安分的天性和固执的性格，他与熏风之间多次因意见不合而产生争执。最终，1996年夏天，King离开了《电软》。

"回头再看，那时我俩都太顽固，太自信于自己理念的正确。"King说，"刘老师是一位儒雅的长者，也是一位商人。在那个年代，作为一个传统的文化人，刘老师有那样的商业意识和眼光，令人佩服。但我觉得每个人都有自己想做的事情，凡事不应该老用常识来衡量。我不习惯用对错来思考自己做过的事，每件事不论最后是成功还是失败，都是一段经历。"

与《电软》不同，《电电》页码被毫不吝啬地分配给了一系列大特辑。在King和编辑、作者们的努力下，《电电》只花了半年时间便发展起来。

King的从《电软》出走，被一部分人视为"叛离"

离开《电软》后，King的第一个念头就是自己创办一本游戏杂志。一次机缘巧合，他遇见了一位同样对游戏类刊物感兴趣的书商，此人姓李，因《电电》后期声称只要花10万块钱，即可将在网上痛斥过他的某些编辑赶出北京，而被大家戏称为"李十万"。于是，在"李十万"的启动资金和发行渠道的支持下，1996年，《电子游戏与电脑游戏》（以下简称"电电"）正式诞生，从此开启了与《电软》长达数年的双雄争霸的格局。

King的这次出走，被一部分人视为"叛离"，因为在离职时，他曾被熏风要求至少一年内不要从事相关媒体的工作，结果他不仅自立门户，还以私交的关系拉来了当时为《电软》供稿的Akira、赤军和雪鹰等作者。

"这就相当于破坏了一种平衡。那时的《电软》是一个符号，很多读者对它有深厚的感情。这时有一个人跳了出去，而且是以那种方式离开的，肯定会让很多人产生非议。"King说。

但King就是这么一个任性的人，喜欢自由自在地做自己想做的事情，不愿意受到任何束缚。

挥洒青春

对杂志的内容拥有了完全的控制权后，King毫不吝啬地将页码分配给各类大特辑

在King和一群充满干劲的年轻编辑的努力下，《电电》只花了半年时间便发展起来。"头两年，大家都卯足了劲。并不完全是想要证明自己的离开是对的，而是因为终于有环境和条件去做自己想做的事情。"King说。

对杂志的内容拥有了完全的控制权后，King毫不吝啬地将页码分配给各类研究性质的大特辑。《电电》创刊号的封面选用的是一张火焰背景的《超时空要塞7》海报，King为这期杂志撰写了《日本剑术流派与剑侠列传》。之后的《电电》，每期平均有三篇以上的大特辑以及完全攻略，这些特辑动辄占用十多个页码。期间，King还担任了马伯庸先生、绯雨焱和驰骋等人的责任编辑。

那几年，《电电》刊登了一大批具有奠基意义的专题。例如King撰写的当时国内最早、篇幅最长的关于变形金刚和机动战士高达的系列专题，包括《变形金刚历史大系纵横谈》、《机动战士高达百年史》和《超级机器人大战史》等，以及Akira的《新世纪福音战士》、小孔的《五星物语神曲》、Dragon的《最终幻想系列回顾》等经典专题，这些专题的文字资料被后来的无数文章所转载引用，也在国内培养起了一批发烧友。

96年一次漫画圈友人的聚会合影。后排左起：王平、张越、小豆、King，中排左起：黄旋（驰骋）、姚非拉，前排左起：谢鹏（拾穗人，电软早期的重要插画作者）、小孔、安。

办杂志，开酒吧，开夜总会，开游戏厅，创作小说，翻译漫画，开公司

《电电》创刊初期，由于大家经常熬夜，编辑部长期储藏有食物，以备不时之需。一次出片前，食物被King统统"消灭"，Blue（陈振宇）熬至半夜，寻不着吃的，只好打开电视转移注意力，没想到屏幕上正在播《满汉全席》，连忙换了个台，却又碰巧在播《食神》。"现在想起来，还真有点对不住他。"King哈哈大笑。

杂志走上正轨后，编辑部的大小事务被交给Blue打理。King和朋友在人大西门开了一家酒吧，在东直门开了一家夜总会，还在广外开了一家游戏厅。每天中午起床后，他去编辑部转上一圈，晚上就在酒吧呆着。2000年，King无心再做杂志，便离开了《电电》。

"那一年是我最清闲的一年，酒吧和游戏厅也因拆迁，没再继续下去。"King说。

他和赤军、斯库里等人一起，开始创作奇幻小说《生命：神授的权杖》。他还翻译了《猎人》、《JOJO冒险》和《犬夜叉》等日本漫画，靠贩卖翻版漫画小赚了一笔。

之后，King结识了几名清华大学的朋友，合伙成立了北京游乐盒科技发展有限公司，开发了一款基于Web的图形MUD游戏，名叫《幻之大地》。2003年，游乐盒被台湾乐升公司收购，King被委任为中国市场负责人，两年后离职。

也正是在这一年，2003年，随着Dragon、Laser等编辑的集体出走，以及Blue的最终离去，《电电》宣告停刊。

《电电》由盛而衰的原因，被归结为书商股东李先生的"外行领导内行"的诸多做法。"《电电》后期，李先生越来越多地干涉编辑部的管理和日常运作，双方意见不合，最后发展到在一些小事上的斤斤计较，包括安装摄像头，监控编辑的日常行为。"

这是赤军特意为《电软》的《人间五十年》栏目绘制的插画，King收藏至今。赤军以文见长，少有画作，当年和King同弃《电软》而投《电电》。

我们的爱与坚持

《电电》与《电软》的停刊，相隔九年，King的心境已大不相同

2007年，King成立艺画影视文化公司，走上了影视制作、编剧、策划的道路，先后参与制作过《知命之年》、《达人三十》、《禁区》等电视剧。不过他始终没有放弃对动漫游戏的热爱，同驰骋一起组织了六届北京"Comic Dive"（CD）原创同人交流会，以"我们的爱与坚持"为口号，为民间的动漫爱好者们搭建起一个交流平台。

2012年2月27日，《电软》官方微博透露了停刊的消息，阿King得知后并不觉得意外。"既然老板已经没了做《电软》的心思，杂志的命运也就可想而知，勉强维系下去也已经没有太大的意义。"

年轻时的King倾注心血制作的两本游戏杂志——《电软》和《电电》，最终都走向了停刊的结局。"都没有太多的伤感。"King说，"《电电》的结束，在我看来只是一本杂志的结束，而我那拨兄弟还是活跃在这个圈子里。而《电软》的这次停刊，毕竟离我太遥远了。"

第六届北京"Comic Dive"（CD）原创同人交流会的吉祥物"桃子娘"。"Comic Dive"由King和驰骋及北广一些学生共同创办。

结束语

"那个时候的我们都太单纯了，怀着对爱好的一腔热血，只是纯粹地喜欢这份工作，没有去考虑太多利益方面的问题。但杂志要想生存，毕竟还是要考虑商业运作的问题。很多年轻人都会抱怨这个行业的黑暗，但我认为并没这么黑，不过还是不太喜欢那种利用年轻人的单纯和热情进行商业运作的做法。"King说。

阿King，今年36岁，影视公司制片人，依然爱臭美，依然留长发，身边依然有一大群女性朋友，依然嫉恶如仇充满血性，依然会路见不平拔刀相助，依然任性地做着他喜欢做的任何事情。

见证 WITNESS 下期预告

VOL.13 越南 见闻录

越南有一句话："天堂太远，中国很近。"这句话有两层自相矛盾的意思：在越南人看来，中国既是天堂，也是他们通往天堂的拦路虎。

二十年来，中越两国的贸易额增长了716倍，中国货已成为越南人生活中不可或缺的一部分。这引起了部分越南人的不满，他们呼吁抵制中国货，抵制中国文化。

而与此同时，越南的年轻一代对于"去中国化"的口号却不以为然，他们喝着来自美国的"可口可乐"，玩着来自中国的网络游戏。

往期回顾 >>更多《见证》

之父诞辰百年 | 心之所系，家之所在 | 多年都市流言尘埃落定 | 四只"菜鸟"闯关记 | 寻找与这个世界的接口 | "丁丁"的中国老友

网易 游戏专题 主笔：尚言 监制：大狗（赵廷） 设计：蒲云飞 时间：2012-03-23

lljjjyy (楼主) BOSS 7

唉...看到小熊的帖子,心寒...!看来我隐居的有点久...估计也没人认识我了...又再次充当路人酱油... 吾先解绝高考这只怪兽在说...

分享 (0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-05-19 13:22 回复

lljjjyy (楼主) BOSS 7

我本来还以为是报刊厅大叔搞的鬼. 我原想被电...到...软的..

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-05-19 13:25 回复

友情一线天 2P 5

怎么没人回复的。

举报 | 3楼 2012-05-21 19:45 回复

零4v索索鱼 bigboss 9

我也才知道..

举报 | 4楼 2012-05-21 23:03 回复

hanlinbao18 1UP 1

举报 | 5楼 2012-05-22 21:48 回复

两根木三个石 必杀技 3

我也觉的怎么都一个月了还木有拿到我的电软，先也以为报亭老板给我搞忘进了结果是电软上面的网友朋友告诉我的！！！百度会员：两根木三个石于2012年05月23日13时58分发表

举报 | 6楼 2012-05-23 13:58 回复

火星炮灰 金手指 12

大约半年前停止订阅这份刊物，原因是内容太少了，薄薄一本，光盘内容也不是吸引人的那种，火热游戏的攻略仅有一两页，基本等于简介，不过陪伴了我这么多年的游戏时光，感觉很不是滋味，说来说去，后期的电软只为赚钱（从改为半月刊为止），甚至一度想要弄成旬刊，可归结起来就算弄成旬刊，三本加起来还没有以前月刊的一本内容丰富

举报 | 7楼 2012-05-25 10:56 回复

电刑室手记全收录~

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 1楼 2013-03-16 20:07 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

《电刑室手记》初无深意，不过将编辑部之鸡零狗碎，牛头马面，孤魂野鬼，搞笑乱弹，不登大雅之堂者，撮成一堆，以博一笑耳（有玩友称为"厕上极品"）。譬若大餐之后，芝麻落入桌缝中，弃之可惜。遂用掌震出，慢慢咀嚼，或亦为一种消遣。诸多玩友，"臭味"相投，弃屠龙之大雅，就雕虫之小技。要求开放电刑室，变私言为公器。佛家言：芥子可纳须弥（一粒草子里可容纳一座高山）。小小电刑室，能了断众玩友的恩怨情、辛酸泪吗？阿弥陀佛！善哉！善哉！

举报 | 3楼 2013-03-16 20:09 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

▲001.编辑部为编游戏节目特辟一"电玩室"。而同楼其他单位人员时时光临逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书"电刑室"三字，过路者见状皆大惊，避之犹恐不及。一来访电玩友遍寻龙哥不着，见"电刑室"三字大喜道："此真吾温柔乡也！"乃破门而入。

▲002.来编辑部之电玩友甚众，然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校之莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒，三教九流，龙哥之友。一日，清华陈君曰："非高智商玩不了游戏机。"一室灿然。徐徐又曰："玩游戏机也不乏低能儿。"三教九流皆怒目而视。

▲003.龙哥好客，常以交友广自许。然遇特别能战斗者，亦使龙哥吃不消。一周六下午，两电玩友访龙哥于"电刑室"。玩"光明与黑暗"，兴起，挑灯夜战。龙哥先招待以酒肉，继之以大排档，后囊中羞涩，以方便面果腹。如是连续作战两夜一天，不知光明与黑暗。至周一早，两玩友方告辞上班，致谢。龙哥两眼血丝，连说别客气，以后再来。方欲小憩，两玩友忽奔回曰："周六一定再来。"龙哥几欲昏倒。

▲004.编辑部诸人皆俄罗斯方块高手，常有打遍天下无敌手之感叹。一街机老板来，据介绍，一枚铜板打穿街机三国。主编豪情万丈，邀之决战俄罗斯。老板却战再三，主编为之踌躇满志。依稀闻老板低声对他人云："小儿科。"主编大惭。

▲005.《game集中营》第一期出版后，闯关族来信甚多。编辑老d负责回信，龙哥不甚留意。一日老d拆信后眼睛一闪光，大呼："龙哥，空姐来信！"龙哥扑上，急将信收入衣袋曰："此信我回。"老d忿然曰："不行，你字太赖。"二人扭打一处。最后订协议如下：龙哥写，老d抄。

▲006.老d一天不玩游戏机就便秘，据说有医生诊断书。

▲007.龙哥玩游戏，总把一只脚放在桌子上，直指电视，据他说是"第三只手"。

▲008.龙哥逢人便说他是中国玩游戏第一人，十年前就开始玩智力宝游戏机（据可靠消息，十年前中国还没有智力宝）？！当时只有一盘从左向右打的横卷轴射击游戏卡。玩得无聊，便把电视机竖起来，变成由下向上打；把电视机倒过来，变成从右向左打；再竖起来，变成由上向下打。据其说，"回"字有四种写法，射击游戏也必有四种打法。

▲009.编辑无类失恋多次，屡战屡败。乃在"电刑室"三字下贴一横条"女士不得入内。"龙哥见之大惊，撕去。又贴上，又撕去，屡撕屡贴。龙哥喟然叹曰："泄粪（愤）之作也。"一日，无类见桌上有《女友》一本，恨恨扔出门外，大呼："女人不得入内。"龙哥急捡回曰："无女友，闯关族岂不绝类矣！"

▲010.无类玩游戏总是唉声叹气，一幅痛苦不堪的样子，似乎挨打的永远是他。

▲011.《game集中营》发行后，闯关族的来信如雪片，抬头大多为"集中营营友"、"集中营长官"、"集中营上尉"、"盖世太保"。落款则有"永不赦免之囚犯"，"好容易找到归宿的流浪汉"……

▲012.龙哥为编"游戏新闻眼"，到各游戏专卖店秘访。因多问几句，只看不买，便引来售货小姐、先生的卫生球眼，半是轻蔑、半是不耐烦。实在有点那个……。做买卖钱眼当然可以钻，但是否也应留半个屁股给诸闯关族。

▲013.龙哥接一闯关族来信，语极谦逊，落款为"龙爸"。龙哥拍案而起，大呼："反了！反了！哪来的龙爸？！"无类劝道："当然有龙爸，否则哪来的龙哥"。龙哥语塞，哭笑不得。

▲014.编辑部诸人中，唯主编从不玩游戏机，亦不知rpg、slg、act为何物。无类常愤愤然，背地称主编为"不会念经的和尚"。老d曰："方丈，方丈。"

▲015.创刊号开始连载"游戏始祖"。龙哥亦拟一题："中国玩电子游戏始祖——龙哥"。被主编枪毙，为龙哥之安全着想。

▲016.龙哥玩物丧志，主编令其暂停玩游戏一周。龙哥指天发誓云："再玩游戏机生孩子没**"。想想又觉不妥，用脚偷偷在地上写一"不"字。于是游戏机照打不误。

▲017.众闯关族出于对大陆第一本游戏杂志的关心，爱之太深而责之过切，令小编们看得汗湿沾背（天也太热）。还望诸位手下留情。捧之不必太肉麻，责之亦不必狗血喷头。

▲018.临近期末考试，各家游戏机均刀枪入库，马放南山。一位十五岁之电玩友来信诉苦说，他妈妈每天乌鸡眼似的盯着他，只能读书，其余诸事不宜，更遑论游戏机。他决定装成个憨大，一旦考上重点学校，就原形毕露，青面獠牙。要罚他妈妈不能和男人说话（包括他爸爸），刑期一个月。

▲019.一小顽童来信说，因年幼，做特务困难，可否当"线民"。"线民"者，业余特务也。中！（河南口音）

▲020.一玩友将《电刑室手记》推荐给女友，阅毕，乐不可支。曰："龙哥一定一头飘发，健美英俊。"玩友告龙哥。龙哥喜形于色，遂绷起二头肌，作膘悍状，肋部搓板立现。

▲021.一玩友两次给龙哥来信，均不见答。恚之曰："聋哥，空姐来信则抢答，岂非男卑女尊"！龙哥批道："yes"。

▲022.广而告之：玩友来信还未拆阅，许多信封已经破了"相"。故请用容貌丑陋之邮票较为安全，切切！

▲023.编辑阿king，北京土著，素不认路，被人称为良牙君。一日主编派其接美编来电刑室摄影，半日不归。半怪异之。久之，见二人狼狈而来。阿king曰："附近茶室、理发室、传达室找遍，独无电刑室，怪哉！"

▲024.一日老d去x商场，见世嘉机，上有索尼克形象。标签上产地：日本。售价748元。老d问："是日本原装吗？"答："可能是香港组装"。问："何以见得？"答："也可能是深圳组装的。"问："何以见得？"答："反正比小x授强。"问："何以见得？"……翻出拿手的卫生球眼。

▲025.《紧急通辑令》第2号刊登后，多位玩友"迫于压力"，纷纷"自首交待"，并寄来厚厚的"自供状"、"罪行录"和"谍报"。有的人自称"潜伏多年，蠢蠢欲动"，"有丰富谍报工作经验特务天赋。"要求"必须收押"，否则"自裁以谢天下"，实在骇人听闻。小小集中营，如何关得下这么多"特务"？

举报 | 4楼 2013-03-16 20:11 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

▲026.两电玩迷在街机厅打《三国》，争论刘备的儿子叫什么？一位说叫刘邦，一位说叫刘伯温，争得面红耳赤。街机老板喝斥："傻瓜，刘备没老婆，哪来的儿子？"

▲027.继《赌神》刊出后，《game集中营》多次刊登消息：《吞食天地》中文版将于春节、五一发卖，但音讯皆无。一玩友来信曰："只有气象台才说谎，集中营焉有此资格。"诸编皆大窘。

▲028."二手货市场"来函照登（编号581）："本人田x，男，28岁，两次离婚，地道的二手货或三手货……"

▲029.编辑部闹穷，常搬家。越搬越穷，越穷越搬。一电玩友来电问龙哥忙什么？龙哥曰："集体大逃亡。"

▲030.来信玩友分两派，一为"龙哥派"，口号是："有问题，找龙哥！"一为"反龙哥派"，要求"皇帝轮流坐，今天到我家。"龙哥近日发表谈话，要充分维护名人尊严，绝不轻言下野。

▲031.某大报载文，调查27%的青少年罪犯玩游戏机，故应禁绝之。据老d调查，55.71%的青少年罪犯穿旅游鞋，故鞋厂应关门。

▲032.日前，有说两位中央美院毕业的小姐要来杂志社做编辑，编辑部一片欢呼。后说消息不确，龙哥提议编辑部全体默哀两分钟。

▲033.一玩友来信，代表广大闯关族恳请《game集中营》千万别做什么劳什子广告，并说这是杂志成功的"秘技"。老d回信曰："谢谢你传授的杂志速死法。"

▲034.称呼："集中营的禁子牢头"署名："电刑室内一冷血杀手"（来信照登）

▲035.一玩友来信，信封上五个铅印鲜红大字"沈阳市局"。集中营虽与局一家人，小编们亦不免心惊肉跳。

▲036.大庆市三位中学生寄来血腥之《北斗神拳》插画一幅，并"希望《game集中营》像北斗神拳，在有关的书刊杂志中，成为江湖老大"。此种邪派功夫，实在不敢恭维。

▲037.阿king追一小姐数月，终被拒之。是日，众人见阿king独自玩《街霸》，选本田猛揍春丽。

▲038."望编辑部诸友早生贵子，壮大game集中营"。

▲039.一玩友来信希望介绍智冠出版的《倚天屠龙记》。末尾请龙哥千万不要误会，此"屠龙"与龙哥无关。

▲040."祝贵刊销量如芝麻开花——节节高"（谢谢）"祝各位钱包如猪笼进水——满是金"（有这样的词吗？）

▲041.夏末，在北京农展馆之日本电玩展上，日本厂家为宣传，故大量街机开放使用，玩者如潮。龙哥据《饿狼传说》1p位置，连败三十余人。至关门，才忆起似乎有采访任务。主编痛责之，并扣薪半月。龙哥捏薄薄几张纸币，边数边说："值！值！呜……"如饿狼之嚎荒野。

▲042.无类、老d不如龙哥乖巧，常在背后议论长官，故小鞋不离脚。龙哥授之以秘技。自此二人无论何事，张口则"hp"、"素早"、"道具"……主编不知其所云，怀疑二人神经不正常。

▲043."希望集中营案犯越来越多，把中国变成世界最大的game集中营"（一玩友）。

▲044.黄帆玩友来信叙其玩《三国》之奇遇。他扮刘备，现女友为王后。神差鬼使，又将分手之旧女友列名敌名。连拔数城后，于俘虏中意外发现女友之名，见其靓美绝艳，方欲旧情重续。该女忽柳眉倒竖，破口大骂曰："挨千刀的，怎么不早死！"（日文）黄帆叹道：看来"拜拜"乃天定。

▲045.上海董凤卫玩友不知与老d何缘，拟"老d小传"一篇，谓"老d，一打手也"，"一日不打游戏，便觉手臭"。老d大怒曰："我何曾手臭？"遂将"手臭"改为"便秘"。龙哥曰："写此二字，不觉手臭乎！"

▲046.一玩友应征牒报员，条件除"未婚"外，还"擅长跳舞"。下注小字（电影上打入敌内部之特务均擅长跳舞，不会跳舞者无当特务资格）。

▲047.一马虎玩友将80元寄至"黄寺大街甲24号编辑部"订1994及1995全年杂志。结果误投至同楼另一杂志（每期仅销售（赠阅？）500份）。该主编漫卷钞票喜欲狂，大呼："知音！难得！"，遂从纸堆中捡出1994+1993年杂志悉数寄上。吁，可怜之电玩友！

▲048.龙哥逛专卖店常遭小姐"白眼"。南京一9岁男孩诉说他亦有同样遭遇。售货小姐态度恶劣，他一问东问西，小姐便朝他"飞眼"。

▲049.危险，气功大师瞄上《集中营》。成都吴立伟来信云：听说《game集中营》第一期已绝版，痛不欲生，恨不得用10万伏高压电电龙哥。最后他给龙哥一个求生的机会，将第二期《集中营》用"瞬间移动术"送至成都。

▲050.天津十岁男孩向电刑室sos。他说家中爸爸打麻将，妈妈扭秧歌，唯独不准他玩游戏。经历大小五次围剿与反围剿，他终因势单力薄而告失败。目前三者之间简直成了"三国志——爸妈的大陆"。他向龙哥请教致胜之道。龙哥回二字："诈降"。

举报 | 8楼 2013-03-16 20:17 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

▲051.成都"老友"秦昕剑要做"间谍"，老d回信"集中营已满"。秦京叹"电玩刑法"太不健全，竟让他这样"罪大恶极"，一生"杀人"无数（自称有几十万）的"街霸"逍遥法外。现在他已"身败名裂"，被小兄弟们耻笑。神乱情迷只能施出必杀技"疯狗咬猫拳"摆平老d（老d星夜回信，画一白旗，另到医院注射狂犬疫苗）。

▲052."电刑室手记"自称"厕上极品"，引起许多玩友不满，认为不应该做贱他们喜爱的东西。谓其看"手记"多在就餐时，常欲"喷饭"，并未有"如厕"之需要。其实古人读书有"三上"，即马上、枕上、厕上，并无贬损之意。"手记"忝列"三上"，已属自高。故主编将其置之书末，以为垫脚之物也。

▲053.北京张帆玩友知阿king失恋，寄来赠阿king诗一首："失恋不要紧，只要电玩新，走了她一个，后面一连人"。

▲054.上海信天游给杂志提十大建议（摘要）：……5、请龙哥施"财运魔法"令闯关族皆一夜暴富。6、有奖销售：订一年《电子游戏软件》，奖超任机（sfc）一台。7、报请教育局把电子游戏列为必修课，不及格不能毕业。8、报请联合国教科文组织（任天堂、世嘉协办）拨专款在中国实施人手一机一卡的宏伟跨世纪工程……

▲055.一15岁玩友自云高手，欲应聘杂志社。老d回信："称电玩高手可，做童工不可。"▲056.西安赵新城玩友历数杂志三大罪状云：杂志社随便迁移（本年内已三次），让"犯人"四处乱找，有这样的"集中营"吗？此罪状一也。"犯人"受通辑令感召而"自首"，以"关不下了"为由不予收审，有这样的"集中营"吗？此罪状二也。虐待"犯人"，一个月才给一次餐，使"犯人"皆饥肠辘辘，有这样的"集中营"吗？此罪状三也。三罪并罚，他"勒令"杂志将集中营诸长官照片曝光，以昭谢天下。

▲057.广而告知:1、为了"面子"，来信请用容貌丑陋之邮票。2、信封上勿写"集中营"收，房主屡次抗议。

▲058.玩友卢小博知主编常为龙哥沉溺游戏误事而苦恼，对主编深表同情。献"屠龙"二计：一是把龙哥关进电刑室，命他玩一天弱智游戏如"小精灵"、"爱的小屋"之类，直玩到他一见游戏机就想吐为止。如此计不行，特设"美人计"备用。找一漂亮小姐介绍给龙哥，待龙哥神魂颠倒，百依百顺之际，小姐致"哀的美敦书"，让龙哥在电玩与她间择一而栖。末尾告诫主编：此计甚毒。"卧底小姐"忠诚度须100，否则小姐也成玩友，龙哥江山与美人俱得，则大事休矣。

▲059.龙哥近来动辄得咎。前次"手记"说主编扣龙哥工资，龙哥如野狼之嚎。一署名"狼子"的玩友责问龙哥："老板扣你薪水，也不应学我的叫声，侵犯我的专利。下次如再嚎，将对薄公堂。"龙哥苦笑曰："狼子野心。"

▲060.黄昏时分，阿king约玩友来家。忽有急事，即在房门留一字条云："七点半一定回来"。届时回，见玩友留一条："等到十九点半尚可，七点半实在等不起。"

▲061.杂志社屡次搬家，几位玩友甚为"关切"，来信询问："是为了躲债吗？"

▲062.1995年第一期因纸张问题，外地发行量较少。各地发行商连连告急，怨声载道。适主编病，老d请示对策，主编悠然曰："顶住。"老d、阿king整日道歉，苦不堪言。无类授釜底抽薪之计，二人遂将主编家中电话告之发行商。未几，主编满面怒容弃家而来，众皆暗笑。

▲063.武汉金鹏玩友来信说：95年第一期一到书摊，我运气5秒（聚集能量），尔后，大吼一声，如虎狼一般扑往一本书。吓得老板以为我要实行三光政策，或要打黄打非，连说："我有执照，都是正经书！"可惜我只带了4元钱……

▲064.一玩友自称街机"高打"（高级打手？）。我友自称"高翻"（高级翻译）。

▲065.营口张志国玩友（自称"多余"）建议主编为便于检查小编的忠诚度，信用值和经验值，可每期用菜单形式将小编名称后附上各种hp，以使读者明了小编们的工作态度。龙哥看毕，慌忙将信扔进纸篓。不料却被无类检举。主编大怒，以龙哥私毁信件罚没一月奖金。龙哥喟然叹息："唉，'真是多余'！"

举报 | 9楼 2013-03-16 20:19 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

▲066.日前，一位玩友来电话查询："我已订了一年杂志，为何到现在还未见杂志社寄来的超任？"无类茫然问道："何有此事？"曰："第一期电刑室手记明白说的"。无类怒斥："如此弱智还要玩电子游戏，追星去吧！"

▲067.杂志社接到一木盒包裹，上有小红字曰："特别警报，小心拆看！"众皆惊骇，不知里面藏有何物？老d颤栗曰："莫非寄给克林顿之炸弹包裹？"主编强令无类拆看。无类喃喃曰："都是单身，何必非我！"小心拆视，乃一玩友托杂志换游戏卡，卡名"炸弹人。"▲068.上海张一懿玩友来信叙述其购买"侍魂"的经过。一专卖店本来标价235元，一夜间忽稍加一笔改为285元。诘问boss何故，boss拿出95年第一期指"游戏新闻眼"曰："look，北京590元，上海才half money，何为贵"？张闻后几欲气昏。信末斥龙哥"真乃不仁不义之人。"主编令龙哥反省，龙哥检讨之第一句为"宁可天下人负我，不可我负天下人。"

▲069.一玩友异想天开,建议主编大胆改革杂志，前32页为游戏攻略，为3000万电玩迷服务。将后32页全部改成《电刑室手记》，嘉惠于十二亿人。让十二亿人皆知电玩之乐趣和博大，亦示电玩友"天下为公"的宽广胸怀。主编阅后，连说："罪过，罪过！"

▲070.高考在即，几位大连应届玩友来信告假，说在重奖的诱惑下（老爸答应考上大学奖超任磁碟机一套），只能暂时"保外就医"，待半年后一定全副新式武装重返集中营。

▲071.一玩友说龙哥不公开自己形象和真实身份，使闯关族总处于一种"恐怖状态中"。▲072.一玩友来信告诫龙哥以事业为重，勿沉溺女色。龙哥大怒："我无女友，何来'沉溺女**状告该玩友"性骚扰"。

▲073.一位可爱的小姐来信说，父亲一发火，就全靠《三国志ⅱ》了。先设定一位极英俊优秀的君主冠以父名，自己当然只能是能力低下的一个小卒了，让君主带领自己亲征。然后叫父亲看，于是乎多云转晴。

▲074.据一则秘密消息透露，阿波罗飞船登月后，在月球上发现手掌机一只，背面刻"王母御赐"四个篆字。该机现存美总统办公室，克林顿闲暇时经常摆弄。但至今不能玩，据云电池没电。

▲075.一日主编忽发奇想，令小编必须学习外语。龙哥曰："学鸟语何用"？主编大怒："何为鸟语？！口出妄语，停薪半月。"龙哥曰："鹰（英）语，鹅（俄）语，岂非鸟语乎"？

举报 | 10楼 2013-03-16 20:19 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

▲076.徐州一玩友批评杂志错字太多，屡教不改，应将杂志社改为"杂质社"。

▲077.刚过春节，常熟一玩友预交1997年全年杂志款。主编喜滋滋曰："可见读者对杂志的信任"。无类哼道："这是不让杂志1997年涨价！
"主编："啊！"

▲078.一小读者问"软体动物"："软体动物是什么动物？""软体动物"回信："电脑类动物"。

▲079.阿king去上海出差，自谓用10元钱打遍上海街机厅，未几日，杂志社接阿king电报："钱输光，速汇款，以便回京"。

▲080.阿king自沪狼狈返京，令小编皆惊诧，沪上何以如此多高手，竟将阿king统吃？阿king嗫嚅道："高手不多，靓女太多。"

▲081.一玩友将信折成一只纸飞机，半天打不开。无类性偏急，怒道："干脆寄一只保险箱算了。"

▲082.阿king嗜"街霸"，常以最高难度用全部十六位战士均可爆机自豪。然近日屡遭败绩。先被一美国人用guile打败，又被一日本学生以ryu击倒。最近又被一港客用飞龙"搞定"。阿king惭愤之余，抱怨capcom为何不设计个北京武术家，否则决不会受此折辱。

▲083.小读者张博致信无类，因为非常崇拜无类的游戏才能，特此向无类宣布："从即日起，你就是我干哥了。"无类回信："请先认清男女，再认干哥！"

▲084.读者来信署名千奇百怪，早些时候常有人以ryu、ken、guile、春丽落款。近期则以sonic、mario居多，也有不少霸王丸、格斗三人组、飞影、藏马、悟饭之类。甚至还有署名飞天猫、恐龙哥斯拉、史莱姆……

▲085.为照顾外地玩友，1995年第三、四期杂志均提前出版，一署名"倒霉蛋"的玩友说为此打赌他输掉一周饭费。

▲086.杂志社招收编辑，一中年女士应聘云：其子喜爱贵刊，故愿报效。主编回信曰："木兰从军已谬。代子进集中营，岂现代人之所为？"

▲087.一玩友来信说编辑部中名字最烦人的当数主编大名。"熏风"极易使人联想"放屁"等不雅之事，有损主编形象。因此建议改为"熏肉"、"熏肠"为好。

▲088.有玩友投稿，末附一信，称编辑为"鞭及"。说这是他"童男作"，如有不妥之处，请"鞭及"用力"鞭及"之。老d回信：同病相怜也。

▲089.一玩友擅长关系学。遥测编辑部"内情"：无类憎恶龙哥，经常给龙哥下绊，关系紧张。老d老实，然缺心眼，被人当枪使。阿king潇洒，从不婆婆妈妈。无类不知是男是女。如是男，大可不必太刻薄。如是女，为何不嫁给阿king（无类看信气得差点晕过去）。主编与小编关系紧张，动辄扣钱，让人讨厌。还是早点看中央电视台"夕阳红"吧（按：此公预测极准，一个月后主编即看"夕阳红"去了）！

▲090.在小编力请之下，编辑部购鸡丝方便面一箱（批发价），以便加班时果腹。然小编们皆正当年，食欲极旺，未几日，即去之大半。正欲向主编申请再买，忽见主编通知："为仿效美国的工作方式，上班时间一律不供应开水"。众小编皆呆若木鸡。无类鼓饭盒叹道："鸡丝鸡丝奈若何？"

▲091.一小读者给老d来信问：听说你一日不玩游戏机即便秘，吾亦如此。可我们这儿经常连续停电一周，不知有何对策？老d回信：将此病传给贵地供电局长或其老婆或爱犬均可。

▲092.龙哥几日未见，主编问其去向。龙哥曰："每日受电刑"。见主编怒目而视，遂笑嘻嘻掏出几页稿纸曰："受刑不过，屈打成招"。主编见是"游戏新闻眼"，题目为："世嘉偷袭智乐王国——纪念抗日战争胜利50周年"。被主编"×"。龙哥叹曰："新闻眼里无新闻"，遂停载一期。

▲093.一日上几何课，老师要求做线段md的垂线。一玩友禁不住大呼："md，世嘉！"老师大怒："md为何'是假'？"玩友遂在教室外"站岗"一节课。

▲094.一玩友来信祝"集中营"：一帆风顺，好事成双，三吉高照，四季平安，五谷丰登，六六大顺，七星报喜，八面来财，九九归真，十全十美，百事顺心，千意千随，万象更新。众小编皆苦笑。无类遂改为：一贫如洗，两袖清风，三餐不美，四面楚歌，五斗折腰，六神无主，七拼八凑，八十一难，九年面壁，十面埋伏，百废待兴，千虑一失，万万不能。

▲095.通告：编辑部重大人事变动：老d已向主编正式提交辞呈，将去某大学攻读心理学博士。特工黄已于六月中旬自福州来京就职。编辑部忧喜参半。

▲096.老d声明如下：因"什么也干不了"（龙哥话），所以只能金盆洗手，退出江湖。编《集中营》一年有余，与诸玩友（难友）感情日笃。忽然离去，不免黯然神伤。也许诸位有一天在某个校园角落里见到一位寒酸的博士，别忘了问一声：是老d吗？我们曾有一段缘份……

▲097.老d简介如下：男26岁，湖北襄樊人，学历：硕士毕业。身高：1.65米。容貌：瘦小枯干（一典型南蛮）。爱好：玩街机，上厕所。最喜欢的格言：精品。最敬佩的玩友：阿king。

▲098.特工黄为一悟性极高之人。玩格斗游戏从不按正式的必杀技出招，全是自己揣摸的"邪派功夫"，且深藏不露，常于关键时刻一招置对手于死地。阿king亦惮之，称其为"恐怖的特工黄"。

▲099.特工黄在简介中说:他在毕业前夜曾用《街霸》将龙哥打哭。龙哥切齿道："特工小儿，如此嚣张！此番来京，定要报仇！"无类问其何以被打且"哭"，龙哥则顾左右而言它。

▲100.第五期杂志纸张灰黄。一自称擅长"占星术"的女玩友来信对杂志前景做一预测：贵刊第六期将以手纸印刷，且呈长卷形式，以便阅后入厕。另外她建议：如贵刊同仁都便秘，手纸泛滥，可寄给诸玩友协助使用，人多好"办事"嘛！千万别印成杂志。

举报 | 11楼 2013-03-16 20:21 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

▲101."94典藏本"印刷精美，不几日，编辑部即告无货。一上海漂亮小姐专程来编辑部购买，老d在其软硬兼施下，竟从编辑部存书中偷拿一本相赠。小姐大喜过望，握手致谢。不知何人告发，被主编按规定罚十倍书款（150元！）。无类揶揄道："150元和小姐握个手，值吗？"老d带着哭腔说："罗锅趴铁轨，值！值！"

▲102.龙哥为报特工黄一箭之仇，整日翻找《街霸》相关资料。见日本两届"街霸大赛"的冠军均为古烈，拍案大喜道："好，用古烈必胜。"次日翻书，见阿king批语："纸上谈兵，于事何补？"龙哥默然。

▲103.一玩友已过18岁，但因身材矮小，常被街机厅拒之门外，来信向无类讨教办法。无类回信："穿高跟鞋"。

▲104.哈尔滨邮局检查科科长陈×汇款邮购《典藏本》，杂志社以挂号寄出，被哈邮局以"查无此人"退回。检查科陈×只能自己检查自己何以收不到邮件。邮局负责查询的部门收不到邮件，好象有点滑稽。

▲105.玩友阿飞自称"吕布"。高考落败后发誓要奋发读书。近日却见其沉溺于《霸王的大陆》。责其何以食言，阿飞以嘴指电视。原来正让吕布读书，且智力达85，众玩友皆大呼："用功得法！"

▲106.北京"狂死郎"来信说：语文老师问"二六七号牢房出自何处？"q君支吾半天说："好像是《电刑室手记》"。老师喝道："no，不是《电刑室手记》而是《绞刑架下的报告》。"课后，几位玩友联名致信杂志，呼吁将《电刑室手记》改为《绞刑架下的报告》。

▲107.3.9北京查抄后，各专卖店老板皆如惊弓之鸟。某专卖店老板王×见有隙可乘，遂自称工商局稽查科（？）逐个给各店打电话，令停业整顿。想在京城蝎子拉屎——独一份。不料王×早上上班，见门上油漆大字："房屋危险，请勿靠近。"数日无人光顾，几致倒闭。

举报 | 12楼 2013-03-16 20:22 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

《电刑室手记》连载一年多，受到不少玩友的鼓励。一些电玩圈外甚至曾对电玩有某些成见的人士饭后茶余，也看一看《电刑室手记》，享受一下轻松调侃的乐趣。幽默不是一件容易的事，是对生命张力的一种宽容，一种释放，一种缓解。幽默本身是一种宽容，也需要我们用宽容的态度对待幽默。幽默和庸俗并没有严格清晰的界限，但我们摒弃庸俗而提倡幽默，因为幽默是一种文化。《电刑室手记》因为众所周知的原因已经结束它的使命，今天刊出它只是因为：它是——历史——遗迹——而已——而已。

举报 | 13楼 2013-03-16 20:22 回复

a78978a 1UP

//@thest: //@电软: 我们也是今早得知的消息，所以319并没有什么相关告别的内容，这样也好，省的大家太伤感，关于杂志停刊相关信息如果有想要咨询的，请联系01064472178

@电软：这本杂志，从94年创刊一路走到现在，有过辉煌也有低谷，感谢一直支持这本杂志的人，同样感觉那些曾经支持过我们的人，这几年电软着实不易，衷心感谢在这最低谷陪伴我们的人，也许结束并不是什么坏事，我们也是今早刚得知的消息，这算是一个时代的结束吗？我爱你们，我爱电软！——宇多田敬上

收起 | 查看大图 | 向左转 | 向右转

20分钟前 来自新浪微博 转发(136) | 评论(39)

到底什么时候发售啊 苦等啊 给点准确情报

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-01 20:56 回复

拉面相谈 bigboss

不是吧！！！
95年开始看的。

中粮枣花成熟蜜 1UP

这封面傲的，唉，难怪了

1975971262 BOSS

我是前田庆次.蔬菜汁说这一期的确傲完了.我想说发不发行.就看大家运气了.

申猴子鼠 金手指

一定要发行呀！！！

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

推荐 来自 贴吧游戏

橘色南瓜头 必杀技

没看到

江枫十三少 1UP

这封面太诱人了

BIGGO0224 1UP

报刊亭说过几天就到了 不超过一周

okok11a 1UP

最后一期必须得买d

酱油介 bigboss

必买！电软已成了我生活的一份子 为了我的爱、说什么都要收藏！

伪宅男纸V 秘籍

我去。。。我刚写完给电软的信就看到停刊。。。

a78978a 1UP

为什么我还没买到

小疯饭 level_up

我兰州的 我买的了 前几天收了

ciosddr 1UP

顶一下吧！看封面，都快变成龙虎豹了

发表回复

分享到：

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表



影宅粉 1UP

记得第一次看到电软应该是在95，96年的时候，那时彩页还不多，但是就算玩不到PS，SS游戏，看到那些介绍也是愉悦的，何况里面有些MD，FC的攻略和秘技还是能用到的，所以每次亲戚买了后必会凑上去一起看一看。。。
后来自己连续买的时候是PS2时代了，都是彩页了，不过基本上里面的PS2和Xbox游戏都玩不上（那时和电软一起的掌机迷刚开始出现，因为买了gba，后来买的掌机迷应该比电软多~~），但有些专栏或者漫画还是做得不错的，何况还有附带的VCD（后来变成DVD）可以看，里面的视频都做得不错，编辑们的愉快生活和交流也都体现的很好。。。
但是从PS3，Xbox360开发消息越来越多后（离发售应该还有好几个月），似乎新主机分析介绍和其他游戏的攻略和介绍占越来越多了，没有以前那种看电软愉悦的感觉了，也就没再买过。。。
后来看到过几次书摊里的电软，似乎变成了半月刊，不过变得很薄了，感觉已经不是以前熟悉的电软了。。。然后去年下半年，知道了电软停刊了，虽然很长时间没关注了，但毕竟从90年代就开始看了，童年的回忆历历在目，真是泪如雨下啊。。。

分享 (0)

举报 | 1楼 2013-06-13 00:35 回复

孔少侠 bigboss

你敢写长点不？一个还算不错的开头，结果就这么点字草草收尾

举报 | 2楼 2013-06-13 00:37 收起回复

影宅粉: 不想仔细写了，都是小时候的回忆啊，眼泪都快流出了。。。
2013-6-13 00:41 回复

我也说一句

影宅粉 1UP

那谁知道那些原来电软的小编们，玩家们都去哪里了呢？90年代的就不说了，毕竟那比较遥远了，不过后来的大象啊，风林啊，唯夜啊，都在电软上经常看到，不知道他们都到哪里去了啊？他们全都分开难道一点都不伤心么，毕竟这么多年的相处，杂志也办了这么多年了，停了应该会泪如泉涌互相拥抱不舍得分开才对啊。。。

举报 | 3楼 2013-06-13 00:40 回复

部长太多 遥不可及 14

。。

举报 | 来自iPhone客户端 4楼 2013-06-13 10:42 回复

213是LZ 1UP

说老实话，喜欢看的往往都是没得玩的。。比如我小时候，买了一本有三国志5的全人物数值的游戏书。我靠，天天看，基本全会背了。

举报 | 5楼 2013-06-22 23:00 回复

生化之Gouki 金手指 12

楼主，本人是新人，在游戏机实用技术吧里我也写了个和你类似的帖子，在今年3月份！
同感！买点软的95年3月那期的时候25岁生日刚刚过去两个月！但是一看到电软就知道它是我的菜了！

呵呵，顶楼主！互勉......

举报 | 来自iPad 6楼 2013-06-25 03:55 回复

发表回复

电子游戏软件十大元老（一）

hbzbslki6333

电子游戏软件的十大元老

此文中，小生列举了十名《电子游戏软件》的编辑，可以说他们是十年电软的支柱、栋梁、奠基人，是他们一手铸造了电软。仅以此文，作为一名老读者对电软十年的贺礼，也为了让自己重拾对游戏、对电软的狂热。邱兆龙　　笔名“龙哥”。《电子游戏软件》开朝元老之一，2000年离开电软。也许现在的读者只知道“龙哥热线”，但在当年龙哥之于电软就像山内之于任天堂。对于我们这些处世未深的少年而言，http://www.zasde.com龙哥是真正的前辈、长者、战友。毫不夸张的讲，龙哥撑起了名为“电软”的大旗，并且在最困难的时期咬牙坚持，维持和光大着“电子游戏软件”老大的地位。尽管龙哥离开电软已多年，“龙哥热线”也物是人非。但于情于礼，每一位电软的新老读者都应记住并纪念这个电软最负名望的编辑。刘文雨　　笔名“熏风”。《电子游戏软件》开朝元老之一，当时的主编，95年电软复刊后任常务副主编。客观的讲，熏风是电软的奠基人，也是十年电软的真正幕后工作者。从创刊到停刊再到复刊至今，熏风缔造着电软乃至中国游戏杂志的神话。在电软的丰碑里，他的名字应该是第一排，甚至是第一个。田松　　《电子游戏软件》开朝元老之一，最早参与电软前身《GAME集中营》的编辑工作，电软创刊后就离开了。刘儒德　　笔名“老D”，《电子游戏软件》开朝元老之一，95年离开电软。在电软众多游戏高手中，老D并不十分出众，但他之所以在当时受大家喜爱，并至今被无数老读者怀念。除了他踏实的工作作风，主要是由他主持的“电刑室手记”受到了无数读者的好评。许多元老编辑的个性、形象都在这个小品类的栏目中得到体现。由XYM设计的小编形象更为无数老读者留下了深刻印象——一如“老D”这个名字。　　关于“无类”的笔名，比较正确的讲法是此名开始归一人所用，但随日此人离开后多人用过这个名字。因此造成了电软史上唯一一个个性不统一、脾气怪异、甚至性别都无法确定的编辑。索冰　　笔名“阿King”，《电子游戏软件》早期编辑之一，94年5月加入电软，96年离开，主持编辑《电子游戏与电脑游戏》。作为电软的早期编辑，阿King为电软的发展壮大有着不可磨灭的贡献，尽管在这里没有将他列为开朝元老，实际上阿King于电软创刊起就加入了，所以也是实际意义上的“元老”。而在当时，他更是和龙哥并称电软双璧。是那时少有的几个不用查阅资料就能回答功略问题的编辑之一。年青、奔放、冲动，这大致就是阿King的性格了。也因如此，导致了他离开电软。　　关于阿King的“叛离”，以小生之见，这只是理念上的不同而已。杨威利和莱因哈特因“权利到底应集中多人之手还是一人之手”搭上了千万、甚至是自己的命，而阿King想要做的、熏风所坚持的，无非是“杂志是走中庸之路还是大唱个性”，甚至从本质出发，两人都是出于对电软、对中国游戏杂志的爱！只不过发生在这个特殊的时间和行业，而越发引人注意。尽管此事已远去多年，但小生还是多嘴一句：阿King“叛离”一说，实在无稽。萧腾　　笔名“ShadowPhoenix”（简称S.P），《电子游戏软件》早期编辑之一，94年7月加入电软，2001年离开。头脑灵活，勤劳踏实。可以讲是众多小编中的模范，但S.P对电软真正的贡献，却是97年他与龙哥的苦撑。那年电软的早期编辑陆续离职，导致了当时只剩S.P和龙哥两名编辑的窘境，再加上阿King的《电子游戏与电脑游戏》咄咄相逼。电软陷入了最困难期，但S.P和龙哥硬是撑了下来，支撑着这面“老大”的旗帜。因此，大家在记住“龙哥”这个名字的同时，也请记住“ShadowPhoenix”，这个电软史上最伟大的忍者。

分享(0)

图！

宇锋85

龙哥开启我 电玩之路

反革命大树

怎么看都像是复制粘贴……

嗯嗯~

。。

空空卡罗特

不知道说什么好，顶一个吧

电完斩

时代不同了
我们玩游戏时的心情也不同了
乐趣多一点还是习惯多一点呢？
大概只有小孩子才会对一件事情很专注吧

05年才知道有一本叫《电子游戏软件》杂志。

发表回复

多蒙·卡修

可以说我已经是个老玩家，98年5月开始购买《电子游戏软件》（简称电软），之后将自己的饭食钱又陆续购买《电子游戏与电脑游戏》、《电子游戏广场》、《电子游戏年鉴》、《游戏批评》、《游戏志》（这个是香港全彩的）等等，当时只要是市面上出一本游戏杂志，我就会节衣缩食地买一本，这也直接导致当时读初高中的我骨瘦如柴，手臂一只手就能被圈住。

大概99年初的时候突然看到了一本比较特别的《游戏机实用技术》（简称UCG），之所以说她比较特别，就因为这本是大陆第一本全彩的游戏杂志，虽然当时文字排版略显粗糙，但挺有活力的，所以也咬牙购了下来。当时凭我的生活费是很难支付这么多杂志的，大概到2001年左右，我就只购买电软和UCG了，一方面其他的杂志都显出颓势，有点无法跟上新世纪的步伐，另一方面电软底蕴深厚，UCG朝气蓬勃，有了这两本就相当于在游戏杂志业界得了卧龙凤雏，知晓业内大事、查阅大作攻略，都没有问题，并且两本风格有互补性。电软自从S.P离开后戏谑成份大减，UCG则是大胆地阔斧改革活泼多样，当时就隐隐感觉到UCG大有超越电软之势。而其他的杂志到02年以后就举步维艰了，慢慢地从我的眼面消失，也慢慢地退出了历史舞台。

印象中在03年后，UCG发起了一轮又轮的攻势，在一开始就树立了全彩杂志的立场后，又率先开始期期送海报，后来实行半月刊，又送光盘，送游戏小礼品，让我大呼过瘾。而电软则是疲于招架，在不得不宣布将杂志弄彩化后，面对UCG的咄咄逼人，又不得不送海报，送光盘，送小礼品，但是所有这些都是慢UCG一步。在强烈的竞争压力下，电软这个曾经的巨人，已经有点力不从心。但是，更令电软不利的是，在这一轮过程中，读者已经对其伤心了，其中就包括我。因为在之前电软一家独大的时候，往往傲慢地宣称因为成本问题不送海报不送东本之类的话语。但是，老读者都知道，当时电软定价是8.4元，页码不多，彩色页少得可怜，而且广告多如牛毛，反而不时会发于成本压力大怎么样怎么样的，每次送个海报都是你不情我不愿。对比竞争压力下的被动的狂送东西来讨好读者，一方面我感受到了电软的虚伪和不厚道，也感受到了UCG的诚意和锐意进取的精神，以及在双雄竞争下我们读者才能真正得到实惠等等唏嘘。

03年-07年期间（我只能大概记下时间阶段，不一定精确），电软除上述外作出改变外，在杂志外形和栏目设置等诸多方面，也都进行了改革，为首的小编应该是风林。但后来的事实证明，当时的改革都是失败的，印象特别深刻的是当时一个游戏作一大页面的评论，我真没一点兴趣看下去。不过这个可能是我个人的原因，因为一方面我已经不常打游戏了，不间断地买电软和UCG只是我的习惯，买过来后翻的时间也不长，没有什么深入研究的念头，不像98-99那会连广告都会看一遍又一遍的劲头。客观上电软这种另辟蹊径的作法也没有得到读者的认同，逐渐走入了一个死胡同并且在不段地循环。

而UCG一直在突飞猛进着，她的改革似乎越来越好，与电软的消极被动不同，UCG一直都是积极主动地寻新寻变。比如说什么外境外国的电玩展，电软一般都是从其他地方照搬几张照片来唬弄了事，而UCG都是亲赴现场进行实地采访；作一些特别策划UCG也是创意连连，而电软的老气横秋，让人不得不怀疑可能只是从其他地方照抄上去的。UCG的小编个性表现可谓是百花齐放，而电软当时仅仅剩一个可怜的唯夜撑场，而且讨论的话题还是唯夜是男是女，真不知道这是唯夜的悲剧还是电软的悲剧。

我一直都是购买着两本杂志，虽然都花了钱，但内心已经偏向了UCG，而且是很多，如果说购买电软仅仅是因为98年5月的第一本时的惊鸿一瞥导致的难以割舍，那么UCG则是发自内心的喜欢和对她求真务实奋发向上的认同。当然，有朋友曾经不屑地对我说："还买电软啊，我们只看UCG了。"我也会为电软反唇相讥，为电软说些好话，具体心态是怎么样，倒不是很能说清楚。

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-02-10 21:59 回复

多蒙·卡修

从2010年开始，在两大杂志不断加价加码之后，电软终于作出了一个让我感到明智的选择，走减价路线，价格回归到了6元多。这个我估计是从任天堂不与微软、索尼大打高清路线进行争锋所取得的成功中得出的。人挪死，路挪活，基本上改头换面的电软仿佛卸下了沉沉的盔甲，神精气爽了。原本我同时购买两本后都会先翻UCG的我，突然间，改为先翻电软了，而且电软当时在光盘是附送的战国BASARA动画让我对日本战国萌发了无限兴趣，转而将山冈庄八13本的《德川家康》全部看完。这时我已经毕业并工作几年了，对电视游戏玩得很少，更多的是一个依赖，时间基本都用在工作和运动上，看杂志更是一种纯粹的消遣，所以虽然也逐渐全机种制霸了，但攻略什么的基本上没用到过。

现在，我突然出离地愤怒了，当我同时拿到电软的297期和UCG的272期的时候，我再次强调，我真的愤怒了。电软，你这艘曾经的巨舰从此时开始你可以沉没了，我也不愿意再为你留些许伤感掉一滴眼泪。为什么我会如此地愤怒，也导致了这篇文章的出产，原因是真三国无双6（简称356）。

可以说356是我最近最为期待的作品，买PS3很大原因就是因为她。没玩日文版，过了一个月才将中文版收录并开始玩。按理中文的玩玩也不需要不攻略，反正看得懂，但我还是喜欢玩了玩再去看看权威的心得，查漏补缺。电软295期就开始大放豪言，将精心制作356的攻略，让我们期待。到296期时，封面上大大地号着《真三国无双6》攻略字样，里面一翻只在两面，而且半面是一个大大的吕布图像，其他的一面斗是一些很基础的说明。编者宇多田如此解释道：很多读者现在应该在纳闷为什么如此大作只有两页的攻略，其实本次的攻略只是一道开胃菜，在小沛的提议下我们决定为了配合中文版的发售，在下一期推出一份最最详尽的攻略。。。。等到下一期的时候宇多田会为大家送上一份绝对出色的无双攻略，如此超级大作让小熊倍感压力啊，不过咱们一定不会让各位读者大人失望的，敬请期待。如此解释，也是合情合理。电软297期姗姗来迟，迫不及待地找着356攻略，咦，怎么还是那些乱七八糟没什么实际用处的表格说明，而且一连就有六页，全是表格。而且是四个半面又是武将图片。

看到表格里面说的是什么：1、故事模式关卡履历，说明的只是关卡和操作武将，有用吗？没用。失败2、全武将出现条件，有用吗？只有编年史挨个打就行了，再次失败。3、支援兽一览。更是没用，失败中的失败。4、更可笑的还是全武将五围数据，我晕，这个到底有什么用啊，纯粹是浪费纸张。失败中的失败的失败。其他的我已经不想说了。大家去看看UCG的271和272就知道差距在哪里了。我真是怀疑那个电软的宇多田还不一定玩过356，他所谓的最最详尽的攻略就是所谓的这种东西，也不知道又是从哪里照抄过来的。从上上期开始吊胃口，到上期吊足了胃口，到这一期我们崩然吐掉。电软啊电软，你究竟是怎么了。

虽然我只是一个普通的读者，我也视两本杂志如孩子一样倍加珍惜。希望在我的有生之前两本杂志一直存在着，我也会一直购买。我很少看攻略，但我真要看的时候，竟然就会发现两本杂志会有如此不同的敬业态度，真是让我愕然。也许大家看文章的时候会笑我怎么还看电软，或者说早就不看杂志了，但是这份对杂志的感觉我不愿抛弃。希望电软的小编们也能看到我这一篇，因为这是一个十多年的老读者对你们提出的最诚恳最真挚的批评。我的意见是渺小的，但江海不捐细流而成其大，泰山不让抔土而成其高，只有虚心接受，才会翻然醒悟，也许会有新的想法新的反思。

转自"玩家网"，作者: linwei2670

举报 | 2楼 2012-02-10 21:59 回复

多蒙·卡修

感谢大家的回复

举报 | 27楼 2012-02-15 19:45 回复

2 回复贴，共1页　<<返回电子游戏软件吧

小沛本尊 +关注

2013-3-8 20:40 来自 微博 weibo.com

对了，《游戏机实用技术》本月将推出"电软回顾纪念专辑"，我也应邀写了一篇回忆以往的文章。感谢@胜负师UCG 给我这个机会，让我再跟曾经关注《电软》的读者们说句话。大家多多捧场啊，纪念逝去的《电软》，纪念逝去的青春，共同祝愿中国的电视游戏业能有扬眉吐气的一天。

收藏 | 399 | 65 | 15

同时转发到我的微博 评论

全部 | 热门 | 认证用户 | 关注的人 | 陌生人

三八三妖：逝去的青春，再也回不去的曾经。。。
2013-4-3 09:11 回复

vincentkane：闯家的爱好者啊我是。。。感谢你们陪我走过的青春！
2013-4-2 23:18 回复

ONI0526：昨天晚上买了杂志,第一时间看了你的文章. 最惊讶的莫过于叶子竟然是男的.不论杂志最后如何,作为一名从集中营时代开始的老读者,真心感谢你曾经为杂志做出的贡献.
2013-4-2 09:16 回复

油炸的臭豆腐：看了游戏机的特稿，不禁唏嘘
2013-4-1 20:14 回复

羽山_秋人：秘技区的风马，我第一次觉得秘技区也可以搞得那么有意思。。。还有闯关族的家的唯夜。。。让 " 家 " 家搞笑之余不失温情。。。当然还有许许多多数不完的有意思的编辑们。这真是本很好的杂志！不知小沛大人还有他们的微博或者blog否？
2013-3-30 08:18 回复

JL_BringtheBeatIn：回复@故乡的茶干:大家都是国内这个苦逼行业的从业人,本来就算不上敌人杂志倒了就更别说了= =
2013-3-22 16:28 查看对话 | 回复

英国D连707：
2013-3-12 22:48 回复

Asurametal：必买
2013-3-11 13:32 回复

凡派尔：求告知唯夜是男性还是女性啊。。。。。。
2013-3-11 13:25 回复

机核网 V：大家也可以重温一下GADIOPRO VOL55 《那些年我们一起看过的杂志》//@NH2_Fan: 当初GADIO还电话采访了一下风林，不知如今木木，叶子身在何方 //@胜负师UCG: 电软在319期停下脚步，电软的纪念特企会在UCG的320期刊登，有新起点的寓意。除了前主编小沛，我们还会邀请一些电软和UCG的老朋友回望过去十多...
2013-3-11 12:52 回复

鲨之扉：看到小沛突然很感动！
2013-3-11 09:58 回复

口袋巧克力漫画 V：看到这个消息很遗憾，也很现实。玩卡带的年代，《电子游戏软件》伴我成长。至今还记得"龙哥"、"三栖人"等编辑名，以及关于盗版和国情的文章。//@胜负师UCG: 电软在319期停下脚步，电软的纪念特企会在UCG的320期刊登，有新起点的寓意。
2013-3-10 15:11 回复

永远的PIPPO_：必须支持！！！
2013-3-10 14:34 回复

吕猛Tom： @老杨牛掰
2013-3-10 14:04 回复

CheifexecutivE：真心希望！ //@游戏机实用技术官方微博:注：UCG下期319期是春季攻略特刊，再下期320期有电软纪念特企，321期还有大型策划//@胜负师UCG: 电软在319期停下脚步，电软的纪念特企会在UCG的320期刊登，有新起点的寓意。除了前主编小沛，我们还会邀请一些电软和UCG的老朋友回望过去十多年中国电视游戏平媒的
2013-3-10 13:41 回复

故乡的茶干：很有意思，看来敌人最后其实也是朋友
2013-3-10 13:19 回复

凰讶：当年还一直以为双方是死对头的竞争关系呢。现在看来，实在好微妙。
2013-3-10 13:12 回复

贫道睡不着了 V：中国的电视游戏难啊
2013-3-10 13:04 回复

chrisangel：在我的记忆里 电刑室手记一死 电软就算被杀死了 从电玩集中营变成风景线 就说明一个时代的结束 @胜负师UCG
2013-3-10 13:03 回复

肝儿炸香菇：小沛我还记得你杂志上头像的样子...
2013-3-10 13:01 回复

1 2 3 4 下一页

相关推荐

"我今天吃药时接到一个电话 你妈说她病了。" 热门微博 来自苦逼老湿

会照相吗你 热门微博 来自岳云鹏

关于博主@响慕 希望有生之年看到直男癌x凤凰男cp... 热门微博 来自小5啊

微博正流行

热门话题 | 热门微博

话题	阅读
#太阳的后裔#	63.4亿
#车太贤惊现我是歌手#	388.6万
#李宇春式优雅#	4088.4万
#演员马可铁粉嫣然脱粉谁之过#	1018.5万
#ikon上星动亚洲#	714万
#鹿晗Reloaded演唱会#	4.9亿
#去看那花花世界#	1.1亿
#亚洲新歌榜#	72.7亿
#今日贴纸打卡#	2.7亿

查看更多 >

其他人还有

视频 社会 国际 科技 科普 数码 财经 理财 明星 综艺 电视剧 电影 音乐 汽车 体育 健身 健康 瘦身 养生 军事 历史 美女模特 摄影 情感 语录 笑话 辟谣 正能量 政务 游戏 旅游 育儿 教育 美食 房地产 家装 星座 读书 三农 设计 艺术 时尚 美妆 动漫 宗教 神最右 萌宠


飞天小魔猪ACE
吧主





顾名思义，俄罗斯游戏自然是俄罗斯人发明的。这位伟人叫做阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pazhitnov）。

然而，很少有人知道，这个著名的游戏在80年代曾经在法律界掀起轩然大波，那就是著名的俄罗斯方块产权之争。这次产权争夺，几家欢喜，几家哀愁，几家公司倒闭，几家公司赚钱，其中的是是非非，一言难尽。

欧美列强窃取瓜分：版权之争由此开始

1985年6月工作于莫斯科科学计算机中心的阿列克谢·帕基特诺夫在玩过一个拼图游戏之后受到启发，从而制作了一个以Electronica 60(一种计算机)为平台的俄罗斯方块的游戏。后来经瓦丁·格拉西莫夫(Vadim Gerasimov)移植到PC上，并且在莫斯科的电脑界传播。帕基特诺夫因此开始小有名气。

PC版俄罗斯游戏在匈牙利的布达佩斯被当地的一群电脑专家移植到了Apple II 和 Commodore 64 上，这些版本的软件引起了当时英国一个叫Andromeda的游戏公司经理罗伯特·斯坦恩(Robert Stein)的注意，他向帕基特诺夫以及匈牙利的电脑专家们收购了俄罗斯方块的版权，并且在买到版权之前把它们倒手卖给了英国的Mirrorsoft (注意不是Microsoft！) 以及美国的Spectrum Holobyte。(什么人……)

1986年11月斯坦恩和帕基特诺夫经过谈判，就版权收购问题未取得成果。斯坦恩甚至直接飞到莫斯科和帕基特诺夫面谈，但是空手而归。由于俄罗斯人对于已经在西方兴起的电子游戏产业知道不多，斯坦恩决定窃取Tetris的版权，于是他放出谣言说这是匈牙利人开发的游戏。

与此同时，PC版的俄罗斯方块已经由英国的Mirrorsoft出品并且在欧洲销售，受到当时人们的极大关注。不仅仅因为这个游戏好玩，而且这是"第一个来自铁幕国家的游戏。"当时的游戏宣传海报上有浓郁的冷战色彩，比如战争画面，加加林太空飞行等。而斯坦恩仍然没有正式合法的版权。

1987年6月斯坦恩最终取得了在IBM-PC及其兼容机上的Tetris的版权，版权机种包括"其他任何电脑系统"。但是，他没有和苏联方面签署协议，也就是说，这个版权是不完全的。(译者注：这个"其他任何电脑系统"在原文中的描述是"any other computer system"，这种说法在当时看来也很不严密，从而为后来的产权之争埋下了伏笔)

1988年1月Tetris在电脑平台的热销，一时造成"洛阳纸贵"(伦敦磁盘贵？？)的局面。而当CBS晚报采访了俄罗斯方块之父帕基特诺夫之后，斯坦恩盗窃版权的计划彻底泡汤了。(活该！)一个新的公司ELORG(Electronorgtechinca，苏联一家软件公司)开始和斯坦恩就游戏程序问题进行协商。ELORG的负责人亚历山大·阿列欣科(Alexander Alexinko)知道斯坦恩虽然没有版权，但是会以手中的游戏开发程序为筹码威胁中断谈判。



任天堂也来掺和：三路人马夹击"装在套子里的人"

1988年5月经过几个月的争吵之后，筋疲力尽的斯坦恩终于和ELORG签定了PC俄罗斯方块版权的合约。当时的合约禁止开发街机版和掌机版的方块游戏，而电脑版的Tetris则成为当时最畅销的游戏。

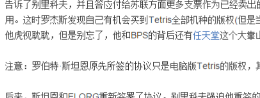
1988年7月斯坦恩与阿列欣科商谈开发街机版俄罗斯方块的问题。阿列欣科当时尚未从斯坦恩那里拿到一分钱的版权费，但是同时的Spectrum 和 Mirrorsoft已经开始向电子游戏商出售了俄罗斯方块的版权。Spectrum 将Tetris的游戏机和PC在日本的版权卖给了Bullet-Proof Software (FC和GB版俄罗斯方块的制作商)，而Mirrorsoft则把它在日本和北美的版权卖给了美国的Atari。这样一来两家公司的矛盾就开始了。 1988年11月，BPS在FC上发行的俄罗斯方块(大家不很熟悉的俄罗斯方块1)在日本发售，销量达200万份。
1988年11月随着GB的开发，NOA(任天堂美国分公司)的经理荒川实(任天堂山内溥老爷子的女婿)希望将Tetris做成GB上的游戏。于是他联系了BPS的总裁亨克·罗杰斯(Henk Rogers)，罗杰斯再与斯坦恩联系的时候却吃了闭门羹。于是他直接去莫斯科购买版权。而斯坦恩觉察出风头，也乘飞机前往莫斯科；与此同时，Spectrum的负责人罗伯特·麦克斯韦(Robert Maxwell)的儿子凯文·麦克斯韦(Kevin Maxwell) 也在向莫斯科进发。就这样，三路人马几乎在同时赶到了冰天雪地的红色都市。

1989年2月21日罗杰斯首先会见了ELORG的代表叶甫盖尼·别里科夫(Evgeni Belikov，和那个"装在套子里的人"同名)。他给帕基特诺夫等苏联人留下了深刻印象，并且签了手掌机方块游戏的版权。之后他向俄国人展示了FC版Tetris，这使别里科夫极为震惊。因为他并没有授予罗杰斯家用机的版权！罗杰斯则向他们说这是向TENGEN购买的版权，但是别里科夫也从没听说过TENGEN这个公司的名字。罗杰斯为了缓和尴尬的局面，将斯坦恩隐瞒的事实如数告诉了别里科夫，并且答应付给苏联方面更多支票作为已经卖出的FC版俄罗斯方块的版权费用。这时罗杰斯发现自己有机会买到Tetris全部机种的版权(但是当时还没买)，虽然Atari会对他虎视眈眈，但是别忘了，他和BPS的背后还有任天堂这个大靠山给自己撑腰。

注意：罗伯特·斯坦恩原先所签的协议只是电脑版Tetris的版权，其他的版权并不是他的。

后来，斯坦恩和ELORG重新签署了协议。别里科夫强迫他重签的合约中修改的内容是："电脑的定义：包含有中央处理器，监视器，磁盘驱动器，键盘和操作系统的机器"。而斯坦恩当时却没有仔细看这些定义。(这回轮到他犯混了……)后来他才意识到这是罗杰斯从自己手中抢走版权而耍的花招。但是为时已晚。第二天他被告知虽然签署的文件已经不能改后来，但是他还可以得到街机版Tetris的开发权。三天之后，他签下了街机版的协议。

FC版权风云再起：
充分体现国家干预经济1989年2月22日凯文·麦克斯韦访问了ELORG。别里科夫拿出罗杰斯给他的FC游戏卡向他询问这件事情。麦克斯韦在卡带上看到了Mirrorsoft的名字后才想起他的公司已经把部分版权倒卖给了Atari。(糊涂人办糊涂事……)当他想继续谈街急和手掌机版权的问题的时候，却发现自己他能够签的，就只有除电脑，街机，家用机和掌机以外的协议了。(其实等于没有协议可签，除非他发明一种新的娱乐系统，比方说俄罗斯方块积木……)在糊涂之余这家伙灵机一动，告诉别里科夫说此卡带为盗版(汗……)，然后也要签家用机的协议。最后的结果是：凯文·麦克斯韦只带走一张白纸，罗伯特·斯坦恩带走了街机协议书。由于麦克斯韦声称所有的FC卡都是盗版，ELORG保留了家用机的版权，没卖给任何人。假如麦克斯韦想获得家用机版权的话，就必须出价比任天堂高才行。亨克·罗杰斯买到了掌机的版权，并且通知了荒川实。BPS就制作GB版Tetris向任天堂达成交易：这笔交易额高大500万-1000万美元。



GB版的俄罗斯方块

GB版俄罗斯方块1989年3月15日亨克·罗杰斯回到莫斯科，并且代表任天堂出巨资收购家用机版Tetris的版权。版权费的价格虽然没有向外界透露，但是这个数字将是Mirrorsoft永远拿不出来的。连荒川实和NOA的首席执行官霍华德·林肯(Howard Lincoln)都亲自前往苏联助阵。

1989年3月22日ELORG和任天堂的家用机协议终于达成。任天堂方面坚持加入一款声明，在协议签定之后，如果和其他出现法律纠纷，苏联方面必须派人去美国的法庭上做证。实际上，这种法律上的争端将是不可避免的。据说ELORG仅仅得到的定金有300-500万美元之多。别里科夫向Mirrorsoft通知，说Mirrorsoft， Andromeda和Tengen都没有家用机的版权，现在版权都归任天堂所有。当天晚上任天堂和BPS的头目们在莫斯科酒店里举行了庆祝party。
(各位看明白了，现在家用机和掌机的版权已经被任天堂和BPS分别掌握在手中。无论是Atari还是Tengen都没有权利制作FC版的俄罗斯方块。)

1989年3月31日霍华德·林肯 愉快(幸灾乐祸？)地向Atari发去最后通牒(传真)，告诉他们立刻停止FC(NES)版的俄罗斯方块游戏。这使得Atari和麦克斯韦都十分震怒。他们以Tengen的名义回信说在4月7日那天他们就已经享有家用机俄罗斯方块的版权了。

1989年4月13日Tengen撰写了一份申请书，要求拥有Tetris的"影音作品，源程序和游戏音乐"版权。但是申请书中并没有提及阿列克谢·帕基特诺夫和任天堂的游戏版权问题。(忽视了阿列克谢·帕基特诺夫真是个大错误！)

与此同时，麦克斯韦利用自己掌握的媒体势力，企图夺回Tetris的阵地。甚至搬出了苏联与英国政府，对俄罗斯方块版权问题进行干预。(好大的面子啊！)结果挑起了苏共(！)与ELORG之间的矛盾。甚至连戈尔巴乔夫都向麦克斯韦保证"以后不用担心日本公司的问题"。(汗……这位麦克斯韦果然不是善主……伟大的苏联政府都对俄罗斯方块关注起来了……)在4月晚些时候，霍华德·林肯回到莫斯科的时候，发现ELORG已经在苏联政府的打压下抬不起头来，而就在那天半夜，NOA方面给他打电话，说Tengen已经起诉了任天堂。(山雨欲来风满楼啊……)

第二天，他面会了别里科夫，帕基特诺夫和其他几位ELORG的成员，以确保他们能够为任天堂的官司佐证。(这回合同里的条款可生效了)随后NOA立刻反诉Tengen，并且开始收集证据。

FC是电脑还是家用机？任天堂大获全胜

1989年5月17日Tengen在USA Today上登载了大幅Tertis广告，虽然法庭大战已经迫在眉睫。

1989年6月Tengen与任天堂的案子终于开庭审理论战主要围绕一个议题展开：NES(FC)究竟是电脑，还是电子游戏机。(大家不许笑，在法庭上这可是很严肃的话题)Atari认为NES是电脑系统，因为它拥有扩展机能，而且日本的Famicom也有网络功能存在。而任天堂的证据则更加切题：ELORG中的苏联人从来没有意向出售Tetris的家用机版权，而所谓的"电脑"的概念则早在和斯坦恩的协议中提到了。

1989年6月15日法庭召开听证会，讨论关于任天堂和Tengen互相命令对方终止生产和销售各自的Tetris软件的行为。法官福恩·史密斯(Fern Smith)宣布Mirrorsoft 与 Spectrum Holobyte均没有家用机版权，因此他们提供给Tengen的权利也不能生效。任天堂的请求最后得到了许可。

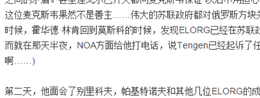
1989年6月21日Tengen版的俄罗斯方块全部撤下了货架，该游戏卡带的生产也被迫中止。数十万份软件留在包装盒里，封存在仓库中。

1989年7月任天堂NES版Tetris在美国发售。全美销量大约300万。与此同时，和GB版Tetris捆绑销售的Game Boy席卷美国，美利坚大地上刮起一阵方块旋风。

关于Tetris的混战此时已经告一段落。而任天堂和Tengen之间的法庭纠纷则一直持续到1993年。

尾声：狂赚钱与做白工？！还好玩家没吃亏

尾声Atari Games仍然开发了街机版的Tetris，共卖出约2万台机器。近来Atari Games 被Williams/WMS收购，而那些封存在仓库里的NES版Tetris的命运则没人知道。Tengen不能从其他途径把它们处理掉，所以估计这些软件都被销毁了。但是据说仍然有约10万份Tengen版的Tetris流入了市场。





我们今天在64合一等游戏D版卡里玩到的所谓"俄罗斯方块2"其实就是当年的Tengen版，平心而论，这一版的方块比BPS的版本要好玩许多。首先，这版的操作感和按键设定十分到位，AB分别是正转和反转，而BPS版是用十字键的下来转动，只支持一个方向，按A就直接"啪"地落下来，手感十分不爽；其次，它支持的二人对战，与电脑竞争和合作的模式也让人耳目一新。还有，音乐也是没的说。

罗伯特·斯坦恩，这个版权问题的始作俑者，在Tetris上总共只赚了25万美元。本来他可以挣多点钱的，但是Atari和Mirrorsoft在付他版税的时候没有给足。(应得的报应……)Spectrum Holobyte 则需要和ELORG重新协商，以确保电脑版Tetris的版权。

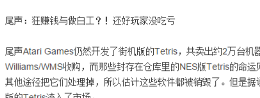
罗伯特·麦克斯韦的媒体堡垒在混战中逐渐分崩离析，老麦克斯韦在做生意时做幕后黑手的事实也在调查中，而他却突然暴病身亡。(气死的……)Mirrorsoft 英国公司也惨淡地退出了历史舞台。

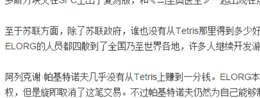
真正的大赢家是BPS的总裁亨克·罗杰斯，还有幕后的任天堂。俄罗斯方块究竟为任天堂赚了多少银子呢？答案恐怕永远说不清了。想一想吧，在美国GB都是和Tetris捆绑销售，以增加GB的出货量……然后因为Tetris买了GB的人还会买其他的GB卡……要是这么算起来的话，那利润简直就像滚雪球一样了。现在GB版的Tetris(Z版)总共生产了3000万张。(后来GB的俄罗斯方块又在SFC上出了复刻版，和《马里奥医生》一起出现在屏幕上，成为不朽之作。)

至于苏联方面，除了苏联政府，谁也没有从Tetris那里得到多少好处。苏联解体之后，原ELORG的人员都四散到了全国乃至世界各地，许多人继续开发游戏(比方说帕基特诺夫)。

阿列克谢·帕基特诺夫几乎没有从Tetris上赚到一分钱。ELORG本来打算给他Tetris的销售权，但是旋即取消了这笔交易。不过帕基特诺夫仍然为自己能够制作出这么一个世界闻名的优秀游戏而欣慰。他从科学院里得到一台286(当时在苏联可是了不起的电脑)作为奖励。而且分到了比同事们家宽敞明亮的房子。在1996年，亨克·罗杰斯支付给他一笔报酬(还算是个知恩图报的人)，帕基特诺夫组建了Tetris Company LLC 公司，终于能够自己创作游戏，并且收取版权费了。

注：当年俄罗斯方块红遍世界的各个角落，一个本来是吃大锅饭的人在消极怠工的时候发明的娱乐工具成了造福全人类的宝贝，它的价值远远超越了开发这个软件时候的预想。Atari虽然在法庭上惨败，但是拜亚洲盗版商人所赐，Tengen版的俄罗斯方块已经在中国玩家心目中生根发芽，长叶开花，任天堂的正统Tetris在中国反而没人玩了。其实说了那么多，归根到底，平平淡淡才是真。有机会的话，下载一个FC的模拟器和一个64合一的经典ROM，回家体会一下俄罗斯方块的魅力吧……







电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,996

诶唷喂....瞎了个狗眼...orz

鬼徹姬 金手指 12

1楼喂熊...orz

分享(0)

举报 | 来自iPhone客户端 1楼 2012-06-08 07:59 回复

以下工口向...自动绕行...orz

over...膝盖已跪穿...orz

回复21楼：都是瞎逛时看到的，揉脸...orz

回复23楼：话说石头门里不是有个伪娘么？难道？yooooooooooooooo！orz

回复27楼：哪有？口袋 clannad 中国队长什么的节操还是满满的有木有？orz

回复29楼：我还真没看过，大部分知识是昨晚被普及的揉脸orz

回复31楼：弱爆！orz

回复33楼：

发表回复






Soviet所谓爱
铁杆会员 8



本博士给大家讲一件昨天下午发生的事儿，希望能给各位带来启示，也不枉我敲这些字了。

最近天热，本博士白天不愿意在家里呆着，外面虽说有太阳照着，可毕竟是有风的，家里只有闷热。我散步到了汾水道，那儿有一家报刊亭，我无意走过去看看，亭子上挂着满满一排杂志和书，其中有一本《东方》游戏的原画集，封面绘有一黄发少女，白帽子，红头巾，看上去很是可爱。她的名字，叫做芙兰朵露。

可本博士越看越觉得不对劲儿，我身上有少许善根慧眼，经我仔细观察一番，吓了一跳。

芙兰朵露的画像，竟散发出一股杀气，在那双若石榴子般红澈的美好瞳孔，映出了地狱的景象！我从未见过如此场面，不禁双腿寒颤，后退好几步。



这一退，不慎撞倒了一个水盆，此盆的主人是位修自行车的汉子，我认识他，这人留着八字胡，头发长长的，江湖人称"拿破轮儿"。我急忙走过去道歉，那汉子没说话，连头也没抬，只是盯着手里拿着的破车轮，仿若在欣赏一件艺术品。我看他没说话，就抬脚准备走，他突然撂下车轮，站起来，操着浓重的天津话问我:"你刚才看见吗了？吓成介奏星样儿"？

本博士跟他讲明了原因，他捋了下自己的八字胡："我以前是一位真人手下的门童，对降妖除魔略通一二，我且看看吧"。

他口中一边念着听不懂的咒语，一边与芙兰朵露对视了大概二、三十秒，他大概是败阵了吧，满脸都是虚汗，闭上眼长叹一声："哎呀！这女魔极其可怕，她身上不是妖气，而是极邪的煞气，别说我一个外行，就算是齐天大圣孙悟空、天蓬元帅猪八戒都降不住她，还是打住吧"。言毕，他继续"拿破轮儿"去了。

俗话说"一物降一物"，湛卢剑虽坚，然不可用之炒菜，降魔也是一样的道理。要收这种魔，需要请萨满，或者是朝鲜、日本的巫女。尤其是日本的巫女最灵，她们与八百万尊神打交道，还积极与凡人交流，只要用十万日元就可以与她们亲昵，是很好的。我的确认识两个巫女，一是世嘉土星游戏《泡泡龙》里面的巫女BOSS；二是世嘉DC游戏《式神之城2》里的女主角结城小夜。我可以把她们请来，试试跟芙兰朵露斗法。



本博士尚未思考完，报刊亭老板出来，把一本与《暗黑破坏神》有关的书取下，换上了一本《EVA》画集。谁曾料到！刚刚还笼罩在报刊亭上的煞气，此时已毫无所留，那黄发妹子的眼神变得温柔、诚惶诚恐了。

我马上想到，是不是那本《EVA》画集的缘故？肯定是这样没错，那邪气充盈的黄发少女，见到了绫波丽后，温顺的如一只猫。据EVA教徒讲，绫波丽是水一般的女神，普泽世间万物，一切有形无形大善大恶，在绫波丽面前终归化为虚无。

我不信奉绫波，绫波本身也只是个普通的女人啊，她是人造人，跟世嘉《梦幻之星2》里面的妮有异曲同工之处，绫波怎么成神了？绫波也有爱，有恨，有欲。



绫波的力量断然不是出于其自身，那么必然是她的朋友威德极大，感染给了她。是真治么？当然不会，就那种身心孱弱的少年，只能被别人影响罢了，身上一点威德就不会有的；那么是老碇么？绫波视其如父的那个人？也不是，老碇做他的事业以至于都走火入魔了，他还能传播正能量的威德么？所以，必然就是明日香了！

明日香也是个普通的女孩子，还很泼辣豪爽，似乎没有什么奇异之处，但是，她却有个很多人都不知道的，公开的秘密：



看到了么？！这是《EVA》电视版第23话的截图，左边是明日香手持土星手柄，右边则是《VR战士》、《噗哟噗哟》等SS游戏碟，哦！原来是这么一会儿事：因为明日香热爱SEGA，故SEGA神庇护赐福于她，而她与绫波丽关系如同姐妹，此福报就自然传给了绫波丽。即便绫波丽身上的SEGA之福不过粟米大小，却能震慑芙兰朵露，就连孙悟空、猪八戒都做不到的事儿，绫波丽却做到了。

明日香作为SEGA FAN，得到如此优厚的福报，如果你也做SEGA FAN呢？好吧，从现在开始，和我一起做SEGA FAN好不好？请你诚心默念：

1.我是一个SEGA FAN，我喜爱SEGA的游戏机，如MD、SS、DC。
2.我是一个SEGA FAN，我深知任天堂、索尼、微软都是我的敌人，即便我还在玩它们。

这时，天空中会传来天籁般的御姐音，那就是世嘉女神对你的回应，她会说："我的支持者啊，愿你爱我如我爱你，我是阿丽莎的神、索尼克的神、萨库拉的神、阿基拉的神、也是哈兹内米库的神！拥抱我吧，我给你爱情"！从现在开始，你就是SEGA信者了，请快乐的享受你的游戏人生吧！SEGA信者不一定要戒掉非SEGA机种，除非是苏博士这样的神职人员，但你们玩任天堂、索尼机种的时间不要太多，以免走火入魔。

希望各位能立即买一些SEGA产品，即便是几张三国志大战TCG的卡片儿，或者是用WIFI下几个SEGA游戏，都是功德啊！否则下次遇到芙兰朵露，被推倒了怎么办？不过，听一些不信世嘉的人说，芙兰朵露之所以敬畏绫波丽，是因为绫波长的像她的姐姐。

最后，我们以《世嘉社歌》的第一段来结束此文："知的创造，あふれる英知。共に筑こう，豊かな文化。梦と希望は， 宇宙高く。社会に贡献， 我らが使命。明日の创造，生命にかえる 。セガ、セガ、セガ。 若い力"！

（完，苏博士书于吴家窑）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-05-09 19:26 回复



leon8832
知名人士 11

似懂非懂

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-05-10 01:10 回复

赵洋一世祖
小 吧 主

山寨不用懂，能感受到就行了

举报 | 3楼 2013-05-10 10:06 回复




肥皂的摇滚日志——情绪流水账（与汁叔遥相呼应）

取消只看楼主 收藏 回复

自由And边缘 BOSS

一楼拜关二爷

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-07-08 09:21 回复

自由And边缘 BOSS

你的灵魂有侧面吗？或者压抑太久，不习惯顺从的时候。甚至神经质~~~~~~~

每个人都有内在的东西，每个摇滚表达一种情绪。用所有打破常理无拘无束的声音，表达着自由和释放自己，宇宙的空间质，无需寻规蹈矩。

看到菜汁从2007年以来的坚持，心想或许也该留下写什么，篆刻自己的岁月。不过我这边打算用音乐来表达，不如我们来玩个游戏，大家觉得能表达自己的情绪的音乐都可以贴上来，一起来分享！

不过有个条件，是的，必须是摇滚乐！

自由And边缘 BOSS

2012/7/8 桑拿天

最近进入了标准的桑拿天，老天爷怕大家蒸的不够舒服，所以昨晚还特意加了点水，后果就是——更加闷热和难受了！

最近好事儿挺多，比如菜汁完婚；

最近纠结的事儿也不少，仅此马克！

这一切变化无常——液氧罐头

我当初来到编辑部的时候，谁敢相信这会是真的；而当我离开编辑部的时候，我又何尝想过会离开。 所以，这一切真的变化无常，你我无法掌控！

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

life goes on it gets so heavy
the wheel breaks the butterfly
every tear a waterfall
in a night a stormy night she closed her eyes
in a night a stormy night away she flies
dream of paradise

so lying underneath the stormy skies
she said i know the sun's set to rise
it's gonna be paradise

阴沉沉的天气，一个人在家，就是容易这样~乱发感慨~

谁敢说自己年少轻狂时，不是个dreamer
曾经那个梦想的天堂在经历的现实的坎坷后变得简单
一切的一切在艰苦和磨难后
似乎回到原点——纯简
不同的是心态在岁月的轱辘中留下深深痕迹

最后的最后
或许我们都将发现
有阳光照进的地方就是你的天堂

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

谢谢来捧场，看我发神经的各位；谢谢@鬼傲姬 姐姐给加精~

自由And边缘 BOSS

2012/7/9 走在屋外就会被融化的桑拿天

人生就像一场旅行,不必在乎目的地；
只要在乎沿途的风景以及看风景的心情就好啦,让心灵去旅行!
想想有的时候人真的需要给自己放个长假......
抛开所有的世事，孤身一人；
孤独的嬉皮士们追求着理想，走在路上

00:00 点击播放音乐

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

另一个版本的

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

2012/7/10 窗外下着让人回不了家的暴雨

你曾出神的望着云团飘来又拂过吗？
你曾经有没有入迷的观察过街上积水中闪着光的汽油渍神奇的变换成各种形状？
你是否曾经被噼啪落在水中的雨点激起的层层叠叠的小涟漪弄得眼花缭乱？
默默数数水滴掉落的频率节奏，看着路人被大雨淋湿的慌张模样......

突然想起N年前同样是闷热的夏夜，和赤银闷在编辑部通宵赶稿，以及楼下的蛋炒饭和大烤串儿，恍如昨日......

菜汁儿是个好同志！

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

2012/7/16 不温不火

加班到现在刚进家门，本来想不开电脑的，结果还是鬼使神差般打开电脑上网！
不知从何时开始，我们的生活开始离不开电脑和互联网，哪怕对着电脑上了一天的班，回来还是要开电脑。

在虚拟的世界里
我戴上面具在数不尽的日夜里
我像是编剧在Real world
我用真名说假的话Another word
我用假名说真的话有点疑惑
我也变得有点挣扎在我的两个世界里
分不清真假

无论如何，分的清虚拟与现实，我想总是一件好事儿~

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

2012/7/16 阴沉沉

周六的大雨巨可怕，不过从另一个角度来讲，反而使得这座城市的正能量爆棚，向大家致敬！
反观我自己的生活，这段时间倒是充满了各种不确定；
恍然之间，几乎就是一觉醒来的样子，2012貌似又将过去。忽然想说，其实真的没有什么智慧或者阅历之类的东西，一切不过是因为时间。
也许你听不明白我在说什么，就连我自己也不确定；

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

哪位大神跟我说下，除了百度MP3，别的音乐可以贴上来吗？

自由And边缘 BOSS

2012/7/25 闷热、憋雨的夜晚

今天据说还要下暴雨，于是单位早早放了假，自己在家百无聊赖，于是只好DIY了一屉上好的冰镇酸梅汤；
忽然又回想起前段时间在朝阳大悦碰见了某时尚主编+潮人（名字没记住），于是我对这个只能存在于PS中的国内时尚圈彻底绝望了，一个个都应了“丑人多作怪”那句老话。人们为什么要听一个死娘炮儿来决定自己这一季该穿什么；
对了，下午汁叔跟我说明天就去找活着的稻船敬二了，让我好生羡慕嫉妒恨；

00:00 点击播放音乐

自由And边缘 BOSS

2012/8/14 阴天貌似要下雨

瞎忙一个月，在这一个月中发生了很多事；
当然，全世界人民最关注的还要属奥运会了；尽管本届奥运会上乌龙不断，但是开闭幕式还是给了我足够的惊喜；
我方举办的游戏盛会“拆奶罩”结束了，国内的厂商们究竟如何才能向玩家展示出游戏的真谛，这场展会何时才能回归游戏本身，国内的游戏产业还有很长的路要走；
最后应景，来一段英国老牌Sex Pistols的朋克“God Save The Queen”；至于朋克究竟是什么？仅仅是很容易被眼下一些无能之辈利用来大耍二佰五的装饰品？**** it！秉承你心中的完善和纯粹，来做一个纯粹的人吧 。

00:00 点击播放音乐

分享到：

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及“七条底线”

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

2012年03月07日 15:26 转发赢奖品

风力：论电软的倒掉 游戏平媒它的确是可以死了

听说电软也挂了(之所以说“也”是因为去年12月游戏基地刚挂)，一时间大家纷纷发表感慨。论时间，电软确实早，它创刊时我还在读高中(我居然也读过高中，真是好神奇)。我看电软主要是98、99年那阵，那时高考压力大，所以我们老是跑出去打电玩，也就有了这方面的需求。等后来上了大学，日益增长的精神需求出现，看的就是电脑报的装机版了。

看的时间不长，更重要的是我一直以来不是一个Console用户，大家津津乐道的PS、SS我就没怎么玩，再往后的就更不用说，因此我对电软的感情不深。非要说的话，更多的是对游戏媒体的感情——想不到这么多年历史的游戏媒体也死了。那你是不是觉得我会有点恐惧，我现在也在做游戏媒体，没准哪天也就死了？当然不是。我们这个年纪的人，谁没见过死亡呢，自己亲手做爆的项目就有好几个，更不用说曾供职的公司倒闭、项目撤消和计划中止了。真的，要是谁一直都在顺风顺水做什么都没砸过，那才不正常——当然富二代、官二代除外。

我是这么想的：作为一个媒体来说，电软本身的根基就不牢。它是做电子游戏的，而现在全国的电子游戏已经呈现几个方向，即家庭化、移动化和赌博化。家庭化指的是类似PS3，Xbox这类家庭主机，接电视玩的；移动化方面有PSV这类代表(不过需要指出，在这个领域，很难完全区分游戏机和手持平板电脑，有时我们会把它们统称为移动终端)；最后，赌博化则是意味着在公众场合，游戏机的主要盈利方式是赌博，而不是游戏。这一点可以从各种捕鱼、拍苍蝇或是推币机看出来，虽然各大游戏机房多少也还会有几台街机(而且一般都有KOF97)，但它已经背离了当年娱乐的本意，不再是那个当年我们能一币通关的游戏了。

其次，有可能新一代的编辑的能力是要差一些，这种能力差非但是个人的，也是社会的、体系的。举个最简单的例子，我小时候学过毛笔字，学过古代诗词，学过画国画(最后一个没学会)，而我是个很普通的人。现在的孩子固然也有学这些的，但往往是为了考试加分，而不是因为他们的父母觉得这些东西有必要——现在的社会里，这些的确没有必要。社会在变化，我自己快连钢笔字都不会写了，孰论毛笔字？另一方面编辑的待遇就我所知，多年以来几乎没有变过，杂志的稿费标准也一如既往：猪肉的价格涨了两三倍，稿费还是千字80~100，报一笔120的都要主编签字。就凭一个月三四千的工资，又能指望什么样的人材去做出什么样的内容来吸引什么样的读者？

平媒被网媒挤压吗？也许。网媒有其便利性，移动终端放大了差异，连我本人，一个《南方周末》七年的老读者，都放弃了它，因为坐地铁看那报纸实在是太麻烦了(它是4开的)，而我又不是那种坐机关的，可以上班看报纸的人。非要看的话，随时随地摸出手机来我就看了，于是《南方周末》淡出了我的视野。事实上我看不出平媒的任何优越之处，专题、专栏这些，用HTML、DW、FW或甚至一个PS都可以做出来，而我们的美编在排杂志的版时，做的不也就是这样嘛。也许在某些领域比如传统文学(目前还有少数杂志算得上是属于这个领域)，还有出书的必要，因为版权等一系列问题。但对于本身内容层次不深，内容方向单一的游戏领域，网媒的优势无比强大。

盈利的问题当然也要谈到。也许你记得2000年前后的门户风暴，或者是这两年很流行的概念叫团购，以及，曾经的网络游戏大潮。媒体永远存在，媒体也需要永远存在，只是在不同的时代，它的盈利能力有所不同。在02、03年的时候，任何一个媒体只要沾着点“网络游戏”的边，坐在编辑部里就有游戏厂商找上门来要登广告。类似地，我相信假如当年媒体足够发达，门户在其他媒体上的广告也会给它带来收益。比如说，在北京的公车车体上你就可以看到“来搜狐微博看我”，公车站的广告牌上也会有腾讯微博的广告，等等。微博本身也是媒体，但它依然需要其他的媒体来宣传——只要确实有这个必要。

那么游戏平媒的问题也是一样。用《大航海时代》里的话来说，“游戏也快要不流行了”——其实它早就不流行了。自从2002年以后，游戏市场就是电脑游戏的天下，只不过主流是MMORPG还是webgame的区别而已。如果说电脑游戏是产业，那国内的电视游戏(这里还不包括移动终端)连行业都算不上，充其量是一群爱好者的自娱自乐罢了。稍微引申一下就是，国内的webgame算是真正站在了世界前列，国内的MMORPG起码山寨得还不错，但是国内的家用机，现在大概还停留在小霸王的水平，20年来除了盗版KOF97机版以外我就不太记得有什么拿得出手的。靠这样的市场坚持了这么多年，真是虽败犹荣。

那么，游戏平媒是否没有出路？

如果你问我支持不支持游戏媒体，我说支持。我现在自己就是一个做游戏媒体的，我能不支持游戏媒体吗？但是如果你问游戏平媒，那它的确是可以死了。两千年前的古人，看东西都是用毛笔写在竹子上的，后来发明了纸，蔡伦高兴了但是种竹子的人肯定心里不爽，也许当时他们也写过什么文章来表达他们的愤怒。类似地，在今天，我觉得没有必要因为曾经记忆里有过什么就一再去追求它，因为有一些所谓的希望，在平媒上是永远看不到的。

比如说，交互性。这里我给腾讯微博打个广告，它的一个功能QQ截图然后直接发微博就非常好用，我甚至还幻想过有一天这个功能可以拓展到新浪微博(我觉得有生之年我是看不到了)。那么，假设我在某个网络媒体看到了什么内容，我就可以非常便捷地分享它，评论它，而这是平媒那每月一期、每旬一期的读者调查表永远无法实现的。而交互是不可逆的，一旦互联网形成，你可以在一个城市甚至一个国家内封闭它，但你终究无法在整个世界范围内阻挡人们对于交互的需求和渴望。正是因为这个原因Facebook才成了帝国，而违反这股潮流的必然会被淘汰。

那么新时代的媒体应该怎么做？在这个问题上我的观点很朴素，只要你做得足够好，东西总会有人看，如果你的东西没人看，与其说这说那，还不如老实承认你的东西不够好。平媒的问题在我看来也一样，假如真的内容足够好，比如像《十月》、《译林》这类读物，照样有人买有人看；又比如《最小说》，虽然它的内容在我看来就是狗屎，但你无法否认有很多人喜欢看(此人之肉，彼人之毒，诚不我欺)；还有明晓溪、饶雪漫或是其他一些我叫不出喊不上念不全名字的新生代作家，他们也都赚了钱。有一个说法是这样的，每个人都有他自己独特的本领，只是你的这种本领究竟有多少人承认。承认的人越多，它就越有价值。我以前会写一点关于WOW的东西，恰好当时WOW流行，所以我有了点虚名。但我毕竟写得不好，所以就没有有时右逝他们那么知名。

所以最后的结论应该是这样的，如果能抓住时下流行的要点，媒体依然大有可为。这个结论可以具现化一下，自从乌鸦叫之后，在2000年或说2005年以后，电软还做过什么能让我，或让你，记得住名字的东西？假如我不是一个电玩爱好者所以没有说服力，那么可以去问问真正的家用机用户，他们记得什么？

如果没有，那因为某个自己毫无成绩的领域的崩溃而痛苦就没有意义。如果有，则说明即使你不在电软，你一样是一个好的媒体人，那你又何必悲伤？

游戏信息 更多

游戏名称：

CGWR详细评分 更多

项目	评分
游戏画面	5.50
音乐音效	6.00
基础设定	5.10
游戏性	
相关服务	6.50
游戏特色	4.50

综合评分：5.33 分 总榜第：847 位

相关新闻

- COS女王美歪演绎T裤虞姬 助阵《秦美人》
- 武侠龙虎榜《武侠全明星》排行榜系统揭秘
- 《七十二变》新推强PVP玩法 抢银矿夺资源
- 草帽团起航 《热血海贼王》首服四大亮点
- 智能化火力《弹弹堂2》宠物成长规则公布
- 刀刀见血 解密史上最逼真3D《绝代双骄》
- 《海贼无双》第三次技术测试今日火爆来袭

炉石登陆手机双平台
《GTA5》PC销量破百万
- 热门网游：刀锋铁骑武将孙尚香曝光 文明OL夏季将开启终测
- 单机电竞：盘点千奇百怪的模拟游戏 一周国内外游戏COS精选
- 电视游戏：《巫师3》新动态细节 使命召唤12战场或转移埃及
- 手机游戏：王国之心系列将首推手游 《魔方赛跑》登双平台

我要评论

用户名 会员名/手机/UC号 快速注册新用户 已有0人参与
密 码 忘记密码？
提交评论

△X□○ 1UP

从即日起本人决定将友情贴吧的贵吧替换，贵吧也可以将本吧替换。
如有不妥之处，尽请见谅！

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-02 22:52 回复

最爱HIKKI winner

我去……LS之前不是一直作为骂电软的ID存在着么……咋一下子变得这么激动……
PS.隔壁大吧主海涵……另外您两面三刀神一般的技能啊~哈哈哈哈哈哈哈 不送~
PS的PS.UCG是本好杂志，里面编辑也都是好人，小弟真心不能把你和那群可爱的编辑联系到一起，就算你真的是控股什么的高管，今天得罪你就得罪了吧，反正我也不怎么关心你究竟是个谁~那就让你继续在你的世界里牛逼哄哄的生活着吧……
PS的PS的PS.@部长很多 有人说你是我的小号 哈哈哈哈哈哈哈

举报 | 3楼 2012-05-02 23:07 收起回复

空空卡罗特: 真相啊，部长乃原来是海K的分身←_←
2012-5-3 09:57 回复

部长太多: 回复 @空空卡罗特 :
2012-5-3 12:36 回复

弥娜的苍真: 大真像啊~~~
2012-5-3 13:35 回复

部长太多: 回复 @弥娜的苍真 :骚年你太天真了！这也信
2012-5-3 18:03 回复

最爱HIKKI: 回复 @部长太多 :擦！你小子还我清白！我怎么会有你这样的小号！
2012-5-3 22:54 回复

还有2条回复，点击查看 我也说一句

△X□○ 1UP

既然电软的吧友都这么"友善"，那么，我应该道歉。
请，贵吧将本吧删除或替换，谢谢！

△X□○ 1UP

4楼的回复是针对2楼的贵吧7级吧友的，不是针对LS你的。
请，贵吧将本吧删除或替换，谢谢！

白色di独角兽 BOSS

肥熊莫要爆粗口～淡定...

△X□○ 1UP

请，贵吧将本吧删除或替换，谢谢！

easycat81 true_end

好吧，熊编，不管你对我的id是什么看法，我只承认我是电软的忠实读者。哎。。。。

潘多拉v1 BOSS

我一直在这笑而不语，真的，其实我觉得UCG吧主您真的过于在我们的电软吧活跃了吧，你看看我们吧主啥时候没事去您家溜达溜达啊，真的，我这人说话直，你别见怪，我不谈什么我爱电软，我恨UCG啥的幼稚嗑，咱就单单说你这个人，我是真心讨厌你一副高高在上的嘴脸，你愿意尿炕，回自己家尿就好，别上我这得瑟来好么？还有，我这人本来就没什么素质，我说话还臭，你要是讨厌我，就给我两句，我受着……我这人天生贱骨头，关于UCG吧，我才想起来，前几天我还发帖了呢，你看看不顺眼就删了吧，麻烦您了，还有前田庆次，真心的讨厌你了开始，别上人家贴吧丢自己的脸，还拐带着把电软的脸也给丢了…………

白色di独角兽 BOSS

人有多大梦想，现实给你多大回馈，祝愿这位吧主脑补多年终有实现一日！

杰城14桂 金手指

隔壁吧主一向该喷就喷，该顶会顶的人。确实某些地方会得罪人。现在觉得铁腕政策不错的，特别对某些人

鬼畜夜行 true_end

友情贴吧几年了，我们从未变过，我们就是有态度的人，您管好自己那摊就行，我们三位吧主还尚在人世，知道该做什么

鬼畜夜行 true_end

大家消消气别恨恨地骂了，吵来吵去就没头

218.68.77.* 1UP

UCG吧主，您了这气量也未免太。。。。。看错字了就承认呗，又不是啥大不了的事儿，还非得YY个高管下属啥的？还顺带着藐视DR一把？

反正草民是要撸撸睡了，明天早上6点还得去工地搬砖，高管大人再见。

草民跪安

aixixia true_end

差不多就成了，大度点，然后大家洗洗睡，明天还得上学上班什么的。

△X□○ 1UP

不是我做的我道什么歉？

今天来就是请贵吧删除本吧的友情贴吧的这件事

在贵吧回复一下，看看贵吧人那个的厉害啊

电软吧，我们惹不起，也请电软吧放我们一马，将友情贴吧的本吧删除，就这个事情

杰城14桂 金手指

就一点事至于吗？就是邻居搬家了打声招呼而已，我们一向大度

白色di独角兽 BOSS

别JJYY瞎扯不停了，早点休息吧，明天早上你们公司还有早会呢！早会干不好吧主没得当了！

潘多拉v1 BOSS

哎呦喂，楼上那是谁啊，装可怜装的好凄惨哦，乖，我给你五元钱，打的回自己的贴吧吧，不够记得管我要哦…………

潘多拉v1 BOSS

今晚我最大的成就就是，把这个一向自以为是，高高在上的家伙彻底惹怒了，话说，你就这点能耐吗？？？终于忍不住了，开始爆粗口了，唉，真是可怜，我们在现实世界中是不是整天被欺负，这您也能猜出来，您是瞎子么，因为只有瞎子才会算命的哦，对了，敢问你一件事，我以后要光顾你们家的UCG贴吧的，你在这敢说上一句，在那个贴吧里面不禁言我么？？？哎呦喂，真是一个好艰难的抉择啊，各位看官看看我们亲爱的UCG吧主是怎样面对这个问题的吧

白色di独角兽 BOSS

求UCG吧主解封～真心想进行游戏交流
不过估计确实是个艰难的抉择

218.68.77.* 1UP

是啊，草民就一搬砖的屌丝，能不自卑么？哪有您这高帅富自信？脸是真不敢露，一来草民的脸没您的脸那么"脸大皮厚"，露出来肯定入不了您的"眼，二来，您既然身为"高管"，必定"心思缜密，记忆超乎常人"。要是您一个不小心记了个小仇，我这以后走哪都被咬，可受不了啊，哈哈哈哈

逆袭_迪卢木多 秘籍

所谓俗世中的风筝啊

空中凶器 BOSS

权限玩多了的典型，跟现在帝吧一个德行

空空卡罗特 true_end

隔壁吧主肿木了

我才是阿瑞斯 NPC

看不懂但是觉的很厉害的路过。。。

圣德太子丿 true_end

阿弥陀佛 各位施主早点洗洗睡吧

马法路飞2 金手指

漫漫雨天ing 1UP

回复29楼:
估摸着就是DR没了，也算不上同行，改换邻居就换了，就是这样的，就像有一天ucg出事停了，他的邻居换掉他们一样。

发表回复

鬼戳姬 金手指 12

1975971262：这就是政府，它有枪呀!!有炮呀!!有园子蛋呀!!你向它提意见，这三样会更大声。

1975971262：我估计还没有人会向我这样说话吧。因为我是倾奇者：前田庆次

1975971262：结婚不划算，就是花了钱，今后也未必是自己的，你懂的

1975971262：对于闯家来说，有妹的是少数。BOSS不可怕，真正难把握的是人心呀。真累呀!!!所以我不会找女朋友，也不会结婚。因为我要做真闯家，真玩家。我也懒得在追妹子上花时间。在我看这是没有结果的事。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-24 12:03 回复

鬼戳姬 金手指 12

至于之前的那些歧视女性，爆粗之类的没截...不过也请主诸看官自己联想，为什么我不能和谐您？贴吧不是您一人的地方，那么就请要么收敛自己的NC言论，要么就不要在被和谐后打嘴炮好吗？我比先生要早来帖吧至少两年，我也相信我比您清楚DR贴吧是怎样的...或许会有些略触及下限，但至少只是略，而不像先生那样的自己找删，谢谢...orz

举报 | 2楼 2012-04-24 12:07 回复

Jus啊喂 mother 10

鬼姐也不容易啊orz

举报 | 3楼 2012-04-24 12:17 收起回复

鬼戳姬：不想和任何人翻脸，只是前提是不要挑战在下的下限...发这贴只是想告诉大神究竟是谁和谐了他以免大神举炮怒射伤及无辜...orz 2012-4-24 12:19 回复

我也说一句

杰城14桂 金手指 12

力挺

举报 | 来自Android客户端 4楼 2012-04-24 12:28 回复

囧又3红了 true_end 11

不愧是jugement

小腐takuma bigboss 9

吸他！

aixixia true_end 11

这是肿么了？

鬼戳姬 金手指 12

事件的起因是今天上帖吧看见大神因为我封了他而爆粗外加地图炮"我喜欢DR,但不喜欢DR吧这种垃圾贴吧"blablabla的，然后一怒之下发了这贴...现在想来自己或许还是幼稚了...orz

aixixia true_end 11

竟然有这么抽风的人？无视之

鬼戳姬 金手指 12

大神的发言大家都看见了？删帖加封号，啊，大神想滚啊，那么滚好不送...orz

最爱比克 bigboss 9

好久不来吧里这么乱？

空空卡罗特 true_end 11

不明真相中

空空卡罗特 true_end 11

不明真相中

鬼戳姬 金手指 12

回复14楼：大神已经滚了，于是这事可以过去了...orz

马法路飞2 金手指 12

·······Orz

q6818369李 mother 10

这都是怎么了

最后的蝴蝶 1UP 1

这家伙喜欢"大家好，我是前田庆次"，这家伙喜欢新闻联播似的自言自语，其实挺欢乐的，虽然不是他故意欢乐的...

最爱HIKKI winner 8

......这人不是前田庆次么 这人不是蔬菜汁的好基友么 这人不是每次写信都让我们给他找妹子的么......这人不是每次节选他来信我都得给删删减减的才能上台面的么 这人......哎 不说了

easycat81 true_end 11

这厮看不惯很久了，这种人也上电软，真是悲哀啊！

艾德桑曼利 bigboss 9

- =
呃......

没有想到前田君这麽左......

漫漫雨天ing 1UP 1

悲哀，当一个游戏杂志变成别人秀的舞台最后还真给登上去了的时候，那还真是恶心

囧又3红了 true_end 11

哎

弥娜的苍真 true_end 11

愤青么

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到：

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

PM2141 1UP

我是237期《他·NDSL·她》的作者，在弥可确认"已收到，确实是原文，将择日发放稿费"之后，已经过了近2个月了。
我后来又发了几次要我的稿费，《电软》就再也没给我回过一条回复。
请编辑大人们给我一个答复，给现在这种情况下还依旧坚持投稿给你们的我一个答复��

分享(0)

举报 | 1楼 2008-11-29 23:51 回复

PM2141 1UP

《电软》还配讲"信用"这两个字吗？
两个月了，大哥，不给稿费不说，连回复都不给我回复，《电软》视我们投稿的给《电软》的这些读者如无物吗？
这已经不是慢点不慢点的问题了，而是《电软》已经完全失信于我们这些在现在这种情况下，还依旧坚持投稿给电软的读者的问题了��

举报 | 3楼 2008-11-30 00:14 回复

空之轨迹FST 1UP

LZ…这几天DR有点点"乱"…你看吧里的贴子就能知道个大概…如果真想要最好去官方论坛上发…或者看看动心编辑能否帮忙��

举报 | 4楼 2008-11-30 10:32 回复

123.49.140.*

电软的稿费都是在登刊后两个月内发出
是很漫长的
我小说的稿费还没到，还被停刊了
我更囧！ ��

123.49.140.*

644534933
我Q
先加��

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

推荐 来自 贴吧游戏

63同学 mother 10

常投稿的杂志稿费都是根据期刊发行周期走的
投稿 选定 刊登 出刊 下一期选稿 发稿费
月刊基本都是这个月的文章发了 下一期新刊发了才发这期的稿费 dr的就不知道了 我记得我的也是两个多月收到的吧
所以不是量产稿件的自由撰稿人稿费都不稳定啊。。都得等稿费周期。。下个月拿这个月的 双月刊的更要等2-4个月- -
当然 如果是签约撰稿人的话 稿费不收这个发刊周期限制。。��

26MK 1UP

DR准备拖到什么时候呢？

真一卡爆裸喷 NPC 6

拖到再次投稿为止！要是我当主编就这么办！哦也！谁更像是枪手呢��

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

开通超级会员发贴得经验

发表

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

签到 03月24日 漏签0天

看贴 图片 精品 玩乐

13 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

各种夏亚限定版

飞天小魔猪ACE 吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-09-10 10:07 回复

相关推荐

夏亚大概是最早的难以评价正…

夏亚 你算计我！

夏亚：尼玛我真是日了NASA了
夏亚：你们这些被重力…
36

话说夏亚的实力在uc里面到底是什么水平？
z里面的裤袜脱浴…也就是…
374

取消只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

夏亚与"夏亚专用AURIS"（图片来源：《朝日新闻》）

下午茶那种的夏亚便携DVD~

13 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

发表回复

发表 保存至快速回复



停V雨 1UP

先说说电软停刊这件悲剧的事！电软的小编能在后期艰苦的工作环境下继续努力工作为大家创造杂志，无疑是因为他们和广大玩家同样对游戏充满热情，感谢电软的小编们，是你们曾经教给了我如何欣赏游戏还有各种主机的知识，以前看电软感觉就像是和你们一起玩游戏了一样，闯关族的家那种亲切，那种身为游戏迷的归属感都是我们重要的回忆。我喜欢电软，我喜欢家用机游戏！

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-03-13 23:39 回复

停V雨 1UP

再说说悲剧的事情，我是从什么时候开始不买电软的？好像是第315期吧，那时过完年了，我想去报刊亭买电软，却发现报刊亭没了。。。。。。果然是平面媒体衰弱了。别说电软了，啥都买不着！

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-03-13 23:43 回复

停V雨 1UP

恩恩恩，造成当今这种现象的原因是什么？网络太发达了！4000元就TMD能买一个双核，2G独显电脑，玩使命召唤8都不卡！网费跟电视毕一个价路费！现在大部分家里的人的电视都不要了，都用电脑。我在这里要引出一个观点，就是现在的时代没有用家用机玩游戏的气氛！

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2012-03-13 23:48 回复

1UP

哇塞，太悲惨了！
来深圳吧小妹妹，虽说深圳是中国最大的电子基地，但平媒依旧非常强大！
强大到腾讯都想做平媒了，强大到内地买不到的平媒，在深圳都能买到，并且很抢手！

停V雨 1UP

1，XBOX360有的游戏电脑一半都能玩，你有一个好电脑，你买一个手柄就等有了一台主机！家用机跟电脑比真的缺少竟争力和诱惑力，很多人讨厌拿家用机和pc比，我也讨厌，但事实就是这样，很多喜欢家用机游戏的人，有pc就不会买家用机了。。。。。。

停V雨 1UP

Pad是什么？？？Pad能直接用路由器上网看电影看网页，能玩好多种游戏，全触屏操作，方便，简单，时尚！也许80后90后喜欢psp和nds,那00后10后可能喜欢的是pad

停V雨 1UP

对，我就这个意思，一切的罪魁货首就是电脑！

停V雨 1UP

家用机要死就死在电脑上，掌机要死就死在pad上。。。

停V雨 1UP

看游戏新闻用电脑看，玩游戏用电脑下载，足不出户！电玩店呀，报刊亭呀都是浮云！是时代的进步？还是时代的悲剧？

分享到：

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表



ken10270818　bigboss 9

FC震楼

分享(0)

举报 | 来自Android客户端 1楼 2013-12-04 17:56 回复

ken10270818　bigboss 9

菊平姐姐，七巧板啥的

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-12-04 17:57 收起回复

omidooq: 首先纠正一下，这是鞠萍姐姐，不是菊平姐姐。 2013-12-10 16:57 回复

ken10270818: 3Q 2013-12-10 17:03 回复

我也说一句

ken10270818　bigboss 9

好吃不贵

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-12-04 17:58 回复

ken10270818　bigboss 9

90后看电影就没这待遇了吧

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-12-04 17:59 回复

ken10270818　bigboss 9

听说各地的指法不一样，下一楼我发个我的指法

举报 | 来自Android客户端 5楼 2013-12-04 18:00 回复

ken10270818　bigboss 9

举报 | 来自Android客户端 6楼 2013-12-04 18:01 收起回复

omidooq: 然后，指法不对，这样弹珠子会把手指甲磨破。 2013-12-10 16:58 回复

我也说一句

ken10270818　bigboss 9

戒指糖，5毛钱一个，比较贵

举报 | 来自Android客户端 7楼 2013-12-04 18:02 回复

ken10270818　bigboss 9

好多功能的橡皮

举报 | 来自Android客户端 8楼 2013-12-04 18:03 回复

ken10270818　bigboss 9

很贵的跳跳糖，2块钱

举报 | 来自Android客户端 9楼 2013-12-04 18:04 回复

ken10270818　bigboss 9

泡泡胶，5毛

举报 | 来自Android客户端 10楼 2013-12-04 18:04 回复

ken10270818　bigboss 9

一块钱买一个连队

举报 | 来自Android客户端 11楼 2013-12-04 18:05 回复

ken10270818　bigboss 9

高富帅才能买的起

举报 | 来自Android客户端 12楼 2013-12-04 18:05 回复

ken10270818　bigboss 9

老好玩了，现在都买不起了

举报 | 来自Android客户端 13楼 2013-12-04 18:06 回复

ken10270818　bigboss 9

虽然害怕，但是仍然坚持看到他收摊

ken10270818　bigboss 9

你家里有枪么

ken10270818　bigboss 9

治疗感冒有奇效

安闲_鈴　金手指 12

除了8楼都有映象

弥娜的苍真　true_end 11

都经历过

部长太多　遥不可及 14

..

火神的男人　生化Veronica　mother 10

很多都经历过，那个戒指糖还真心没吃过

一刻留拆　1UP 1

我这里是口红糖

红魔自由电子　BOSS 7

感动啊。。

生化之Gouki　金手指 12

全部都见过，部分使用过（享用过）！

snake4444　bigboss 9

81年的表示呵呵

gzgoo　level_up 2

要怀旧吗？来看吧

变形金刚连环画

gzgoo　level_up 2

小浣熊

这个吃过吗

gzgoo　level_up 2

不陌生吧

gzgoo　level_up 2

我小时候的8位机

254320465　秘籍 4

逝去的岁月往昔的回忆，祭奠一下曾经一起犯二的青春......

lzk112233　winner 6

第一张图，我的怎么是蓝白色的

分享到：

发表回复　发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"
贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

古物：电软仅有的一次卖软件

只看楼主 收藏 回复

草丛小旋风 1UP（楼主）

和电软有千丝万缕关系的先锋卡通，汉化游戏《赌神》。集中营时期到电软创刊时，一致都在利用杂志做推销——150元/盘：1994年，这价格有点贵啊

分享(0)

---

aixixia true_end 11

当年这价格还真是天价，不知道销量如何？

草丛小旋风 1UP（楼主）

销量：大约不到5000盘

部长太多 遥不可及 14

。。

213是LZ 1UP

94年，我觉得值这个价。赌神的可玩性还是不错的哈跟外星科技的什么《三十六计》比起来。
退一万步说，我98年在商场买的《重装机兵》也要125块钱呢，何况94年。
96年《封神榜》多少钱？200+！

笑三笑三笑 NPC 6

其实没啥惊讶的，电软的创办宗旨就是赚钱，小编们会以发扬游戏产业为使命，但发行方绝对是朝钱看。想想当年的电软有多少广告，再看看实用技术，就不难理解为什么后来者居上了。

斯哥诺 金手指 12

不贵，当年一张好的盗版FC卡就这价差不多。
这价格跟现在的正版游戏价格比起来，弱爆了。
180=现在1800不为过。

草丛小旋风 1UP（楼主）

有一点比较要命：1994年我还在9年义务教育阶段，150元买游戏。呵呵，那是中国梦

我是小死是我 1UP

这价格不贵了。不知道是不是地理位置价格原因

我小时候 爸妈还有邻居买的开袋 都是150 到200多 之间

4IN1 什么的。

记忆里 在商场里 MD刚火热时候 价格 。。。震撼了。。新乞丐王子刚出时候价格420

我至今记得呢。。

笑三笑三笑 NPC 6

94年180元比一个工薪族的月薪都多 相当于现在的2200-2500元之间 当年的5000盘最少买了70万元 就算成本高 那也是赚的盆满钵满
现在才发现 原来当年的主编已经是土豪了

YUANYING CARTOON 元英漫画吧

夏尼玛参乎 true_end 11

大硬功夫 true_end 11

我跟小绿一起喜欢上了贴吧，直到有一天他都11级了，我才4级，就向小红讨教有没有什么秘籍。小黑憋了半天语重心长告诉我："你每到一个帖子就粘贴这句话，十五天就到了11级"...我彻底恍然大悟！吧主再也不用担心我的经验了。我是路过的，我什么都不知道，不过我已经精秃了，假如你每天签到拿4经验，18级300000/4=75000天，如果从1岁开始签到，那100 年=36500天，你差不多要活200年保持每天签到（谁知道200年后还有没有签到这玩意），如果你每天再水4经验，时间减半，但考虑现实，你不可能再活100年，取50年吧，你就要每天水16经验，可能你是个勤快的人，每天水32经验，那就需要25年！！！再如果你是个大水怪，每天水64经验，那就只要12.5年！！！还如果你个心急的人，每天水128经验，你只要6.25年！！！！假如你已经急不可耐了，每天水256经验，那你碉堡了，只要3.125年！！！当然，你会觉得3年还是太远了，每天你闲的蛋疼，忙忙碌碌的水512经验，碉堡了，你只需要1.5625年，只比1年半多一点！！！什么！！你还不满意，那你觉得你可能一天水1024经验吗，可能吗！！可能吗！！！据说回复100字或者一百字以上可以得到11~30经验，真的很棒。。。。那么，按照队形，点击复制，把我的话复制一片，拿经验妥妥的

大硬功夫 true_end 11

我跟小绿一起喜欢上了贴吧，直到有一天他都11级了，我才4级，就向小红讨教有没有什么秘籍。小黑憋了半天语重心长告诉我："你每到一个帖子就粘贴这句话，十五天就到了11级"...我彻底恍然大悟！吧主再也不用担心我的经验了。我是路过的，我什么都不知道，不过我已经精秃了，假如你每天签到拿4经验，18级300000/4=75000天，如果从1岁开始签到，那100 年=36500天，你差不多要活200年保持每天签到（谁知道200年后还有没有签到这玩意），如果你每天再水4经验，时间减半，但考虑现实，你不可能再活100年，取50年吧，你就要每天水16经验，可能你是个勤快的人，每天水32经验，那就需要25年！！！再如果你是个大水怪，每天水64经验，那就只要12.5年！！！还如果你个心急的人，每天水128经验，你只要6.25年！！！！假如你已经急不可耐了，每天水256经验，那你碉堡了，只要3.125年！！！当然，你会觉得3年还是太远了，每天你闲的蛋疼，忙忙碌碌的水512经验，碉堡了，你只需要1.5625年，只比1年半多一点！！！什么！！你还不满意，那你觉得你可能一天水1024经验吗，可能吗！！可能吗！！！据说回复100字或者一百字以上可以得到11~30经验，真的很棒。。。。那么，按照队形，点击复制，把我的话复制一片，拿经验妥妥的

---

zheng201194 NPC 6

呼叫楼主！呼叫楼主！
看见楼主贴出的赌神双六的内容的那本书应该是《GAME集中营》93创刊号吧？
看上去保存完好！
跪求楼主能扫描分享这本经典杂志！
如果不能扫描，用数码相机，手机照相之类的也成！就想楼主贴出的那张图就非常好！

强烈恳求楼主照相分享！！！

---

zheng201194 NPC 6

呼叫楼主！呼叫楼主！
看见楼主贴出的赌神双六的内容的那本书应该是《GAME集中营》93创刊号吧？
看上去保存完好！
跪求楼主能扫描分享这本经典杂志！
如果不能扫描，用数码相机，手机照相之类的也成！就想楼主贴出的那张图就非常好！

强烈恳求楼主照相分享！！！

李115562 金手指 12

九十年代中期霸王大陆70元，吞食天地中文版160元。

关于电软和某U的是是非非，我只想说，某U私底下真挺下作

只看楼主 收藏 回复

白瑞德的幽灵84 1UP 1

是，某U从未在公开场合说过电软的不是，
但是，S1和天幻上某群体当初对电软的各种可耻污蔑和抹黑，
以及某些走狗对看不惯者的攻击和打压，本人至今仍难以忘记。

某U不直接点名，大家都知道是哪家，
两个站点名是因为当初很多五毛都是这俩站的版主甚至超版管理。
S1和某U的父子关系，已经天幻和S1的父子关系，
当初常逛游戏论坛的都知道，不多说，
想想天幻当初用了曹刚多少帖子，想想当初s1多少人在天幻兼着版主，
十几年过去了，回顾以往，某U还真是下作。

本不想发本文，但看过吧里某些人试图替某U洗地的帖子，
还是发了这篇文，出来混，总是要还的，做过的坏事，自然也别想这么容易赖掉~
天日昭昭，天日昭昭~

分享 (0)

举报 | 1楼 2014-05-05 16:36 回复

口袋卡牌收藏 2P 5

喜欢天幻也喜欢火纹，但是不喜欢游戏业内斗

举报 | 来自Android客户端 2楼 2014-05-05 17:50 回复

FCN64爱好者 true_end 11

竞争，顺利为王

---

aixixia true_end 11

竞争的时候大多是不择手段的，这点让人无奈。

---

easycat81 true_end 11

貌似水很深，为毛我一句都没懂，不明觉厉！

828三明治 true_end 11

论坛那点事不好说，不过有些事是挺恶心人。电软最后的停刊主要还是上面决策的问题。

---

gba1984 bigboss 9

UCG的制作质量远胜DR。虽然我也是DR的老读者，但是我这辈子，只有两次买了书看了就勃然大怒。没错，就是拜DR所赐，2005年的DR。质量差的连我容忍不下去。为什么？因为整版整版都是图片充数，没看到几个字。我买杂志不是为了只看图片的。从此之后，再也没有买过DR。听说DR到了，虽然也是很感慨。但是，在看到小编们的揭秘之后，不得不感叹，只能怪DR自己。

---

gba1984 bigboss 9

孰是孰非已经不重要，回忆那段往事就行了。

三国之刘贝贝 level_up 2

听不懂

沙迦苍 金手指 12

……现在还是两家亲家关系楼主蛋定吧。至少我在隔壁没人敢说dr不好的~天幻我也就看看ff的东西。网络鱼龙混杂没发说

---

hjh1900 1UP 1

好多年没买电软和UCG了 不过玩家只是喜欢哪家更合玩家胃口 这些新闻我个人是不太喜欢的 这种事没兴趣 即使电软倒了 不过我还是喜欢电子游戏 。。。

sad_and 1UP

有些东西在的时候我们知道就让它淡定的在吧。等到再也没有的时候才知道有多少回忆在里面。距离上一次买电软应该是过去6年了。那年坚定要去创业，把PSP都卖了。因为急需钱。现在买PS3的时候百度以后才发现电软已经不在了，可想时间是多么的仓促的有些东西时间过了就给磨灭了。书柜里面还有一些那年买过的电软，上面灰尘已经很厚了。
我只知道以前有个编辑叫枫林。有个栏目是他写的 每期都看几遍。上学那会报亭的老板特别关照我。经常给我留好。高中那会因为有同学要看。，就把全家的电软都搬过去了。 那会PSP刚买。大学没读就工作的我。。。。。直到现在。才发现那电软真是童年的一段好回忆。执着过写回执得奖品。每次写都能得奖品。真心爽到家。第一次写回执我记得用信件发的居然来不及。第二次发的EMS，前面好多次都不行。后来换学校后才赶上的因为学校旁边的报亭出的快。
"

总之回忆不错。写一篇纪念一下电软。不然枉费多年的寄托。。。

其实我也知道。这些年这一块发展不是特别好，主机行业。为什么连PS3没有行货。到国内都会被破解、供应商没有利润。做投资没有回报，游戏公司本来希望盈利的但是后果确是免费下载。员工需要工资的。家里有孩子的。。。
所以很多时候在中国收费的东西都没有太多优势。 iphone要被越狱。PS要被破解。我们喜欢免费。。。。我们收入有限，但是开发者需要工资。
行业也就如此。。。

或许以后会好吧。

不过我始终是个玩家。过年经常小资一下。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-11-25 17:21 回复

部长太多 遥不可及 14

雷恩萨玛 true_end 11

lz...好命啊...写一次得一次奖...某...

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验 兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧 [管理] 睡神0083 0 [获取]
我的本吧信息 排名：690 BOSS 7 经验：259/500

推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱... 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包

秃鹰气瓶

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到：
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

关于电软和许多杂志的竞争消息!!!

sweker NPC 6

98年底的时候，《电软》打出广告：一本综合动画、漫画、游戏内容的增刊《magic地带》正在策划准备

中！而主持编写这本书的人，是编辑sp，与当年“三栖人”栏目的作者akira！这消息一放出，立刻在读

者中引起了极大反响。

akira在96年king建立《电电》后，出于和king的交情一直在为《电电》撰稿，而在《电软》便极少

发表作品，对《电软》的老读者来说，实在是一件憾事，而远去的“三栖人”栏目，更是令无数人怀念。

所以，听到akira主持的动漫专辑将要面世，无疑是会让读者们热切期待的。

这时的《电电》，人事方面又有了一些变动：默文（卢斌）和驰骋（黄漩）先后来到编辑部就职；

fox离开了编辑团队，去经营自己的公司；king也将主要精力投注在自己的酒吧和俱乐部上面，在杂志这

边参与的工作变少，日常事务基本由blue来主持。blue闻得《电软》要出版《magic地带》，当即与股东

商量决定，《电电》也要同时推出自己的动漫综合专辑！

blue做出这个决定，并非没来由地盲目跟风争夺市场，而是因为此时的《电电》编辑和作者群，做动

漫题材的读物确实拥有不亚于akira和sp的实力。虽然雪鹰这次作为作者站在了akira一边，但《电电》这

里的编辑中，绯雨和驰骋都对动漫有着很丰富的见识和深刻的了解，而作者当中也有桑桑、小孔、鸿鹄等

在动漫圈很著名的人物。如果市场被对手抢先占领，而令这边的人没有能够充分发挥的机会，那是非常遗

憾的。因此，做出决定之后，《电电》的《梦幻总动员》增刊便紧锣密鼓地开始筹备了。

事实证明blue的决定是正确的，1999年3月《magic地带》气势如鸿地推出时，《梦幻总动员》也几乎

在同时上市，虽然《梦幻》这种明显对抗的做法遭到了一些非议，但有价值的内容还是得到了大多数读者

的好评。两本书的销售成绩均获得了理想的效果。而可惜的是，完成了精彩绝伦的《magic地带》之后，

akira便不再继续做书，之后《电软》推出的续集《三栖人》完全原封照搬海外的杂志内容，虽然也算是

有看头，但生命力就远没有《magic地带》那么强劲了。

《电电》方面对这一项目的处理方式则完全不同，在《梦幻总动员》大获成功后，步调丝毫没有变慢

，半年内一鼓作气地推出了《梦幻总动员》的2和3，再之后更实现了《梦幻总动员》的期刊化。后来在国

内动漫资讯杂志圈里名头响当当的编辑和撰稿人们当中，以绯雨和驰骋为首，鸿鹄、3000、jedi、落落等

许多人，都是先后在《梦幻》工作并成长起来的。

回到主刊物的较量，《电软》在99年之后展开了全面攻势，带着莱因、彩火、七支剑等新编辑到位的热气

，《游戏批评》和《菜鸟通》两本新刊同时登场，《批评》主要走业内评论路线，内容相对专业，《菜鸟

通》则如其标题，以电玩入门知识为主。外界普遍的评论是《批评》很优秀而《菜鸟通》明显功利主义，

但《电软》靠着这两本新书一本得名一本得利，却也是不争的事实。

反观这个阶段的《电电》，却并没有大的什么新动作，只是人事方面默文离开编辑部，加盟另一本新

生电玩刊物《新游戏同志》；以及稍后增加了以laser（李灼）为首的新编辑mars、星辰等人，出版的增

刊也仍是《广场》和《指南》两个系列。不过，杂志本身的品质一直保持在不错的程度，加上与《电电》

和《梦幻》连动的网站newtype的建立，并有carl（王剑涛）和星儿等人组成的网络部进行主持与维护，

一时也呈现出热火朝天的繁荣景象。

此时已是2000年初，在《电软》和《电电》的对峙中，偶有如《新游戏同志》的同类杂志出现，基本

也都是在北方办起来的，能在市场上分一杯羹，但始终作为不大，《电软》和《电电》亦都没有太把那些 对手放在心上。但是，出乎所有人的意料，从中国南方赫然杀出一匹黑马，震惊了整个电视游戏杂志圈，

分享 (0)

---

sweker NPC 6

UCG明年准备买了~~~电软打算断断续续买...
哎~~在南方的等电软足足慢了3期~~~新闻都变旧文了
我是在海南的.....

---

sweker NPC 6

.....

---

sweker NPC 6

是啊~~~~谢谢小幻哥的体谅~~~
不过我还是舍不得放弃电软啊~~~~哎~~~~对一个东西有了感情实在很难割舍。。。就像自己的瘸了一只腿的狗狗。。。虽然它不完美。。。但是我依然爱着它~~~~
我看我还是2本杂志一起买好了~~~~~

---

sweker NPC 6

恩~~~是啊~~~~

---

sweker NPC 6

但是我还是钟爱和喜欢电子游戏的人做朋友~~~呵呵~~~~

---

sweker NPC 6

哎。。。只能说世界就是那么变幻无常。。��


自由And边缘 BOSS 7

1L拜关二爷

分享(0)
举报 | 1楼 2011-07-12 18:23 回复


自由And边缘 BOSS 7

在贴吧不断看到读者朋友们对于《电软》这本老杂志的支持，看到有朋友还在打听肥皂和第十八代目龙哥的下落。即使目前《电软》正处于逆境之中，但仍然能有读者如此衷心的支持，我代表我自己，再次的感谢大家支持。我真的很高兴，能结实这么多的朋友，能有这么一份宝贵的经历。
在和龙哥十八代目一起离开的时候，我心中必然充满了不舍，是对这本杂志的不舍，是对读者的不舍，是对TV Game的不舍。

举报 | 2楼 2011-07-12 18:28 回复


自由And边缘 BOSS 7

拿到303期杂志的时候，翻到扉页发现自己的名字已经不见，这时又不禁会想起当年看到自己名字第一次上杂志时的欣喜，顿时泛起一阵阵的唏嘘。
"叶子的离开是风的追求，还是树的不挽留？"
这貌似成了小编们离开后的惯用语，不过我确实很喜欢这句话，很多事不需要过多的理由。肥皂在工作中逐渐意识到，自己貌似已经跟不上现在孩子们的需求，缩写文章的风格一点也不好玩，我既不会吐槽，也不懂ACG。在我脑子里最多的还是硬派的TV Game以及自己所学的专业知识，但这已经不是接下来一本少年杂志发展趋势所需要的了。所以思前想后，我决定把这个窝腾出来，让给更有能力的新人。这样对自己，对电软的发展都有个交待。

举报 | 3楼 2011-07-12 18:35 回复


自由And边缘 BOSS 7

随着年龄的增长，社会的不断发展，我对生活的看法也在逐渐改变。但是我不想放弃自己曾经的梦想，这时换个平台，也许都是双赢。
感谢我编辑部的所有同事，感谢小沛，感谢大家对我的信任，特别是将龙哥十八代目这沉甸甸的头衔交予给我。我接手后的龙哥热线虽然完全比不了邱兆龙大哥和之前的全盛时期，但也力求每道问题认真回答。虽然在网络时代，龙哥热线的重要性已经不可同日而语，但里面毕竟还凝聚了我和同事们的劳动，所以请大家多多担待。

举报 | 5楼 2011-07-12 18:41 收起回复

顶级40书: 其实龙哥本人 从来没主持过龙哥热线 初代目是老D哦 龙哥主持的是新闻业界眼 部分攻略和秘技天地
2013-6-8 12:53 回复

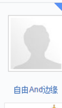
我也说一句


自由And边缘 BOSS 7

之前每封读者来信在汁叔看完之后，我也会认真去看，里面有对我们表示鼓励的，有提出批评的，当然也有赤果果直接开骂的。当然，读者是一本杂志的命根，所以不管有多么苛责，我和同事们都可以接受，但请大家千万不要无根据地进行人身攻击。
对于《电软》这本杂志我的感情就如同滔滔江水一样奔流不绝，从之前的一名读者到一名编辑，再到现在离开，这种感情从来没有变过。其中欢乐的记忆将在我脑海中永存，今后我将和大家一同作为一名读者，继续关注《电软》的发展，该鼓励鼓励，该批评批评，绝不含糊。


自由And边缘 BOSS 7

本来只想和大家道个别，不成想又啰哩啰嗦说了一大堆。
当我们闭上眼睛等梦境袭来，如何才能躲开一个梦境的所产生的那种恐惧，如何才能相信醒来时面对的真的不是另一个梦境呢？
实相无相 无有定相
性空幻有 心无所住
身乃苦本 我为罪孽
幻志非坚 终归磨灭
凡所有相 皆是虚妄
刹那生灭 涅磐寂静
诸行无常 诸法无我
寂静无苦 永离取欲
佛学有六道轮回之说，回回皆为梦幻。也许现实并不存在，只是我们，深陷其中...


自由And边缘 BOSS 7

太狠了~~不过很欢乐~~哈哈~


自由And边缘 BOSS 7

作为一个优秀的漫画家 @漫画汤米 是不会乱画的~~恩~


自由And边缘 BOSS 7

好歌 谢谢你啦~另外，SUM 41的曲子还算不上老喔，嘿嘿~


自由And边缘 BOSS 7

谢谢 人总是要活下去的 其中最精彩的部分莫过于可以认识很多志同道合的朋友了~~


自由And边缘 BOSS 7

不是逃跑~只是前往下一站而已~人总是要向前走~我不会放弃理想的 恩~~


自由And边缘 BOSS 7

哈哈 俺在Live上等你好了~~目前我正以各种Arcade小游戏试玩版 以及游戏Demo度日~~


自由And边缘 BOSS 7

这段话带感~~多谢~~以后有好玩的会再来和大家交流的~~


自由And边缘 BOSS 7

再见不会是永远~~


自由And边缘 BOSS 7

期待汤米更加精彩的作品~~

just白相相 金手指 12

首先申明，本人两个吧都是会员，枯燥的学生时代，就是靠《电软》《UCG》《掌机迷》《掌机王sp》《大众软件》这几本杂志度过的。非常感谢。所以本讨论将不包含内涵和黑。
惭愧的是，我是在得知电软停刊后才正式加入本吧的（应该没有记错）。本身我只是一个潜水的，本吧每日的新主题也不多，甚至可以说活着说话的就没几个。比较冷清。
本来也没什么，每天上来看看几个吧就下了。但是最近似乎闹出了点小矛盾？还互相取消了友情贴吧，说实话这是在下不想看见的……
关于这件事，我想首先 @最爱HIKKI 下，据我看贴吧Hikki是末期电软杂志的编辑？后来的电软我都没有选择去购买，这我以后应该会写。现在杂志并不在我身边，其实我在得知停刊后就一直也想写点回忆啥的~
言归正传，请问宇多田同学，真的有确认过么？

> 最爱HIKKI：回复 @方形仙人球 :孩子 不知道不要乱说 多边形是我朋友 是个非常友善的人
> 2012-5-3 11:51 回复

分享(0)

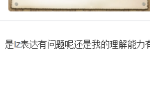
举报 | 1楼 2012-05-03 20:49 回复

马法路飞2 金手指 12

……Orz确认啥？

举报 | 2楼 2012-05-03 20:54 收起回复

> just白相相：我想他应该能明白的吧
> 2012-5-3 20:57 回复
>
> 马法路飞2：回复 @just白相相 :既然说了就让我们也明白明白吧
> 2012-5-3 21:00 回复
>
> just白相相：回复 @马法路飞2 :这不是咱在向宇多田同学确认么……我并不敢妄下结论
> 2012-5-3 21:03 回复
>
> 我也说一句



---

easycat81 true_end 11

是lz表达有问题呢还是我的理解能力有限？完全不懂lz想说的是什么，没头没尾的

举报 | 3楼 2012-05-03 21:05 收起回复

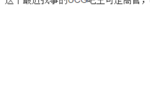
> just白相相：不好意思，扯得是有点多
> 2012-5-3 21:06 回复
>
> easycat81：回复 @just白相相 :这位朋友ucg是本什么杂志我没看过也不做评论。那个圈圈叉叉的吧主的确是个非常讨厌的家伙，装孙子、挑事儿、穷得瑟、摆可怜那些下三滥的招精通地很，真tm以为电软好欺负啊？！咱软饭都是死硬死硬的派！
> 2012-5-3 21:16 回复
>
> just白相相：回复 @easycat81 :我和大家是来讨论的，并不是为了引起更多争端而来，在发帖前我也想了很久，也希望大家好好讨论。而且我想他本质并无恶意
> 2012-5-3 21:22 回复
>
> 我也说一句

马法路飞2 金手指 12

……Orz所以我在问你什么事嘛
……那货还没来就先给俺解释下吧
解释解释！不是下结论！

举报 | 4楼 2012-05-03 21:08 收起回复

> just白相相：问题很简单，宇多田能100%确定UCG吧主不是UCG前小编多哥么？既然他说多边形是他朋友，有向多哥确认过么？
> 2012-5-3 21:12 回复
>
> 马法路飞2：回复 @just白相相 :就是这样吗？早说嘛！
> 2012-5-3 21:25 回复
>
> 我也说一句



白色di独角兽 BOSS 7

这个最近找事的UCG吧主可是高管，哪是什么区区小编，别瞎说，小心被禁言！

举报 | 5楼 2012-05-03 21:17 收起回复

> 白色di独角兽：当然是在UCG被禁言.....
> 2012-5-3 21:18 回复
>
> 马法路飞2：回复 @白色di独角兽 :好怕怕！！！还好我不看UCG
> 2012-5-3 21:23 回复
>
> just白相相：回复 @白色di独角兽 :我是潜水党，并无太大压力。大家好好讨论。非黑不内涵。我想如果他是多哥，那么还可以解释的通。
> 2012-5-3 21:23 回复
>
> just白相相：回复 @马法路飞2 :真的没有接触过UCG么？至少我认为，它是本好杂志
> 2012-5-3 21:26 回复
>
> 白色di独角兽：回复 @just白相相 :UCG好杂志我赞同，但是千万不要惹隔壁圈圈三角吧主啊！ 跟你说了了是CBSI的高管，哪里是什么区区UCG小编，人家火起来一口气炒光UCG众小编哦~ 所以小心点亲~~
> 2012-5-3 21:30 回复
>
> 还有8条回复，点击查看 我也说一句

最爱HIKKI winner 8

回楼主 首先这次的口水战是大家都不想看到的 但是有些人真不要把这里当成自己得瑟撒欢的地方 当然如果你说谁谁谁是好人 也许是我们这些人误会人家 但是就我和这里的吧友看来 事情就如同我们看到的一般
另外 我记得有个吧友已经表过态了 我们对的只是那个个体 不是UCG 甚至和UCG没有一丁点的关系 放心 我看UCG的时间肯定比你长 这本杂志不是好杂志我不可能买十三年之久 再次表态 和UCG杂志、编辑以及UCG吧其他所有人都无恶意
最后 你不是觉得那人是多边形吗？ 我就蛋疼的去确认一下 我个人认为多哥绝对不可能是 等我确认之后来回答你

举报 | 6楼 2012-05-03 23:24 回复



---

aixixia true_end 11

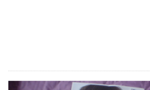
难道说是多边形就有特权能够乱来么？电软吧这么多年就没让编辑之类的当过吧主什么的，所以氛围完全是不同的，很是自由

举报 | 来自手机贴吧 7楼 2012-05-03 23:33 收起回复

> 最爱HIKKI：这也是为什么我喜欢这吧的原因，不仅仅因为自己曾是电软的编辑这么简单~吧主好样的~
> 2012-5-3 23:41 回复
>
> just白相相：我显然没说权限能乱来…………
> 2012-5-3 23:55 回复
>
> 我也说一句

最爱HIKKI winner 8

回楼主 我蛋疼的去确认了一下（说实话真不想问人家这蛋疼的破问题 就我对多哥的了解 多哥绝对不可能是此人
那么多哥的答复很简单：不是
该说的我说完了 以上



---

just白相相 金手指 12

回宇多田
人都是讲理的。人在做天在看。我不可能偏袒任何一方。发这个帖子我也犹豫了很久，但是正是曾今的热爱，那些美好的回忆让我鼓起勇气。没有爱的东西谁还管它呢？
发生这一切，我自然也不想看到，我自然也想大家好好谈谈，毕竟以和为贵。我混贴吧不算长也不算短了，每个吧总会有个吧友嘴里的"隔壁吧"，总会有摩擦矛盾。电软和UCG我并不是很了解，但时不时能看到△X□○来串串门说说话感觉还是可以的。
我知道吧友们矛头不是UCG杂志本身，也希望吧友们不要因为一些摩擦而否定他周围的事物，这会显得很幼稚。而且正如你所说，它是本好杂志。天下玩友也是一家！
最后我想说下，你看下多哥微博资料，再看下△X□○的基本资料，我想你应该能看出来。世上应该不会有那么巧的事。
写了那么多，乱七八糟的将就看下吧…………

圣德太子丿 true_end 11

寡人代表本吧众爱卿欢迎这位壮士的到来 本国充满爱与和平 希望能玩的愉快

刚大母嗒 bigboss 9

大家都消消火吧，我们自己问心无愧就好
另外欢迎楼主加入电软吧大家庭…
新银可是要从鬼叔的弱气小受作起哦

鬼戳姬 金手指 12

啊咧，发生什么了额...orz

发表回复

潘多拉v1 BOSS 7

如题，现接受所有喜欢电子游戏软件的朋友们的稿件，所写题材不限，内容不限，只要游戏相关即可，500字以上，可以配图，可以配网站链接，今日起半个月内为有效约稿时间，吧刊在6月初刊发，我将尽我所能，求之前的编辑提供稿件，以纪念和缅怀我们衷心喜爱的电子游戏软件杂志，爱电软，爱游戏，爱生活，亲，你不来一篇吗…………

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-05-20 13:05 回复

刚大母嗒 bigboss 9

顶起

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-05-20 13:18 回复

马法路飞2 金手指 12

举报 | 3楼 2012-05-20 13:45 回复

部长太多 遥不可及 14

Jus啊喂 mother 10

贴吧游戏

无兄弟 不激情 攻杀沙城，掠抢元宝

推荐 来自 贴吧游戏

安闲_铃 金手指 12

然后呢？就算写好了，发到哪里呢？

回又3红了 true_end 11

吧刊神马的最棒了

鬼戳姬 金手指 12

不考虑和掌机迷吧合作一下？记得当年那套就是合作的说…orz

圣德太子丿 true_end 11

啊

吃_心绝对 bigboss 9

好哟~

卡比兽量产型 BOSS 7

要做吧刊是吗？需要帮忙的话算我一个。本人会一些简单的PS／ID／AI的操作。

潘多拉v1 BOSS 7

当然需要，我们需要每一个曾经喜欢电软的朋友，欢迎您的加入，请加我的企鹅：614941180，我期待着您

狂人zhi日记 bigboss 9

哟西，潘淑

部长太多 遥不可及 14

llijjyy BOSS 7

雄起！凸起！然后。。。顶起！

AbbyTraveling bigboss 9

UP!
UP!

高曲阳春面 1UP 1

我从94年那时候接触电软。如今自己儿子都上幼儿园了。记得当年我玩gb.gba.gbc.95年买索尼。99年底买dc玩莎木那种感动。2001买ps2.时间一晃玩游戏25年了。所有掌机我都有。当年玩游戏的热情现在已经没有了。但我还是买游戏。可能是对他的热爱吧

零4v索索鱼 bigboss 9

唔…又起了一个新帖子?我之前貌似见过类似..都好冷啊

OJZ司旭 必杀技 3

这贴沉了？

坠落的橙色恶魔 金手指 12

吧刊嘞……

部长太多 遥不可及 14

发表回复

分享到： 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

关注蔬菜汁的朋友看过来

8——28蔬菜汁 winner

1L敬神，你懂得。

分享 (0)

举报 | 1楼 2010-01-26 17:58 回复

8——28蔬菜汁 winner

刚看到绝望的留言，放心吧，那封寄给蔬菜汁的信，闯家的主持人一定会代收的，能在电软主持过闯家，蔬菜汁真的非常高兴，认识了很多朋友，每一封信蔬菜都会认真阅读。比不了叶子的全盛时期，但是，在逆境中也依然能感受到读者的热情。
谢谢风林大人的信任。
忽然想起刚接手闯家时，有个念头要给所有寄信的读者回封信，但是想想，这样做好像很奇怪，所以最后还是放弃了：）

举报 | 2楼 2010-01-26 18:06 回复

8——28蔬菜汁 winner

“叶子的离开时风的追求，还是树的不挽留？”
一直很喜欢这句话，很多事也许并不需要理由，年末的时候，蔬菜看到新编辑和老编辑中，对游戏的业务知识最匮乏的就是自己了，思前想后还是决定让出这个坑，对自己对DR也是一个交代。

从满怀激情进入DR，开始对游戏痴迷，然后又显现出热情消退后的平静，最后开始排斥，随着年龄的增长，生活的看法也在改变。

8——28蔬菜汁 winner

其实，之前也看到了游戏机那边的老编辑多边形的告别宣言，如果，同时写东西的话，会被笑话吧？（远目）
没有进行过一次实地的采访，传统而又平凡的撰写，不经意间的错字，现在回头看，自己还真是可笑啊，不过，最后的几期闯家感觉还是很不错的哇。

8——28蔬菜汁 winner

本来只是想和关注蔬菜汁的朋友说一声就好，没想到罗了啰嗦又说了这么多。
咱还有自知之明，不过就算关注咱的人可能只能以个位数计算，也还是应该礼貌的说一声的，再见了，朋友们，以后想聊天的话，来这里找咱吧。

8——28蔬菜汁 winner

所有的调侃都只是为了一时的欢笑，希望读者不要认真，就是说啊，嘿嘿，黑龙江的小杨冰哇，你居然写信来跟咱道歉，不过，不知为什么，咱现在就是笑不起来哇，（泪目）。
陕西西安国际学校的JUST WE，你这家伙居然期期特意写信来腹黑咱，可惜每期的版面有限，那些腹黑真的很有趣，每次咱都看的津津有味的说。

8——28蔬菜汁 winner

河北的望望酱同学，咱被乃这个DR死忠彻底打动了，就算是每天都要上课、写作业，周末去补课，也不忘每期都画画给DR，还特意为各位编辑都设计了形象，以后可要小心乃那个“一拳哄墙”的老爹哦。还有，乃的画真的很不错哦，不过还是需要努力构思一下剧情和台词吧，每次咱都看不懂乃那四格的说。

8——28蔬菜汁 winner

写出来果然舒坦了不少，把生命中最宝贵的年华，用来做自己喜欢的事，咱很无悔，本来是想这么说的，但是现在想想，真的很后悔哇，如果早点主动向风林要求做想做的栏目，如果再多和大家交流一下的话，也许可以做出不错的东西来呢。
所以说，看到这里的人，一定要勇敢些，表学菜汁，这么大才明白这个道理，“命运握在乃手里，使劲就能捏住，放松，他就掉落了，掉落只是一瞬间哦”这句话是咱高中的物理老师说的，送给大家，也许会有帮助。

8——28蔬菜汁 winner

“七星”，西夏（咱故意写错的），酷酷的少侠（一直假装忙不理咱），偶尔出现的鬼畜，63，在咱写流水账的时候给了不少回帖，谢谢乃们的鼓励，这句话是敷衍乃们的，因为已经想不出要写什么了，一会在车上想想，再继续吧。

8——28蔬菜汁 winner

这也太快了吧，咱还没写完，乃就加进来，喂喂，那个标题怎么办啊，傻瓜……
好吧，就算是敷衍也要假装说一声谢谢，这才能显出咱的礼貌吧。
其实还有很多欢乐的回忆的，咱想到了随时补上，匆匆结尾，那不是咱的作风。

8——28蔬菜汁 winner

被某人叫武者阿非，莫名其妙，然后发信息询问，直到前一阵才被告知是爆炸头武士的主角，（远望）。
啊，退休的感觉真好瓦。

8——28蔬菜汁 winner

Angel_Mint，谢谢乃的回答，铲除了咱心中的疑惑，就是说瓦，一年前叫咱武者阿多什么的，那是乃打错字了吧？喂。

8——28蔬菜汁 winner

谢谢多哥的祝福，咱还记得去年你给咱在博客上的留言，在那段低迷时期，那些鼓励的话真的很受用。
想说的话总有很多，拿起笔却又不知写什么……

8——28蔬菜汁 winner

挖什么挖啊，爱西夏（我故意的）、鬼畜、吃心、小n、苍真，还有阿喂，好久不见了啊~另外，黄金ic是本人吗？

8——28蔬菜汁 winner

嗷嗷嗷

8——28蔬菜汁 winner

看到去年的留言，竟然有一种莫名的激动，这谁啊？这么煽情。

国产可换卡式掌机 梦龙彩色掌机 轻度测评~

取消只看楼主 收藏 回复

K2331612K
核心会员 6

偶尔上某宝的时候发现了一款号称是"中国首创跨世代彩色掌机"的掌机，对于一个从老厚黑白GB过来的玩家，一般都是无视其存在的，就在要关闭网页的时候电脑居然卡住了，就在这有点奇幻小说开场感觉的情况下，我对这定住的页面多看了几眼，居然越看越有点意思，这掌机叫梦龙彩色掌机，就刚才看到的一些广告语就是有点国产HACK一下GBC游戏换个壳出来骗骗小孩钱的山寨机的感觉，但是我又信心的看看游戏的名单 有什么洛克王国 铠甲勇士 赛尔号等等的我儿子天天吵这玩的网络游戏的名单，顿时间对这掌机有点感兴趣了。抱着就是8个游戏加机子都没有一个新3DS游戏价钱贵而且被坑了也可以给儿子玩的心态，毅然的我购买加支付了。

过了两天快递到了，快递到了拆开快递箱一般完全就是国产玩具外盒无视的包装节奏。果然的掌机的外盒是有点损伤了。

游戏机的外盒包装略为简陋，跟我在网页上看到了有点不一样，不知道是量产了还是咋的我看到的是已经有两到三款包装了，而我到手的这款是相对其他两款包装来说是比较简陋的。

我买的是红色，外包装就是一股骚红的配色，如果不是盒子有点破了，这包装还说的上是可以的。正面是一如既往的各种夸大其词的广告语。（我靠还海量游戏~就TM的现在才全部8款）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2015-01-01 22:09 回复

相关推荐

01-03【讨论】国产良心掌机（梦龙彩色掌机）全... 包装盒镇楼 92

论国产掌机的局限性 我一直很奇怪有国产安卓... 119

新人第一次发帖。国产四变猩猩测评 异形王后镇楼 88

这也许是国产掌机未来的路子 最近楼主发现了一款奇葩... 57

K2331612K
核心会员 6

背面就是其中一些游戏的画面，有什么洛克王国赛尔号 神魄，什么居然还有数码宝贝？如果是笨大正真授权的话这也是值得赞赏的。

盒子全部的内容如下，貌似手册的数量有点比得上3DS的了~可是这内容基本是重复重复又重复的。（就是有点不环保）咋这内衬里面还有一圈紫皮呢？这完全就是国产玩具的做法啊~有点不上档次（但就但机器的价钱还不到一张毛爷爷的价钱也谈不上什么档次了）而机器居然给是密封到这胶内衬里面去的，这是做法是保证是新机器的做法吗？但我可不想破坏这内盒啊……

举报 | 2楼 2015-01-01 22:11 回复

K2331612K
核心会员 6

主机拿出来了正面看上去做工是一般般吧，细心的看还能看到一点胶水溢出的痕迹，十字键 A B键 SELECT键 START键 L键 R键 这些当今基本键一应俱全，按上去的手感说真的还真的不是很如人意。正上方有MONON COLOR这机器的英文名，就整体的设计就是一般幼儿向的感觉，但我就个人的看法就是比一些直接模仿 PSP PSV的要好。

主机的背后就是有梦龙的M&D的LOGO，不查不知道原来这梦龙动漫在小学生的圈子里是挺有人气的，是做一些仿万代暴龙机之类的小机器出名的（貌似都是一些国内动漫有授权的）。

游戏卡带我是将现有的都入手了，现在就拿当中在成人眼中比较出名的一款名叫IRON MAN:英雄反击战 的钢铁侠动作游戏来讲讲吧。

就整体看外包装第一眼的感觉就是GBA正版游戏包装的感觉，当中直接出现了威漫的LOGO，估计这也真的是授权的出品

举报 | 3楼 2015-01-01 22:14 回复

K2331612K
核心会员 6

背面也是GBA游戏包装的感觉，一如游戏类型 游戏人数 游戏存放 等等参数都有标注好，可能国内的游戏制度还不健全吧，相对来说标注的内容远远没有国外的多，还有的就是一些游戏的介绍，就看图片感觉就是GBC游戏的感觉，也许就是颜色跟像素有点优势。

盒子里面的东西就是这些，有卡带有说明书。

卡带的个头比较小，比GBA的要小 但是厚度是比其要厚

背面是一些游戏版权的标志，看来这些游戏还真实有授权的，做的比较正式，搞的我对游戏内容都有点期待了。

好吧现在将游戏卡插到机体里面吧

机体跟游戏卡的模具做的还不错插入的比较舒适，没有一些盗版GBA游戏的那种很难进的感觉。

游戏第一次开机万分激动，但……咋就一整屏白茫茫呢？难道是我的插入方式不对？
好吧再一次拔出插入 开机
这次好了，开机一个梦龙的LOGO动画进入到视线里面了。

迪士尼威漫 的LOGO都出来了这可以确认是真的得到授权了。

举报 | 4楼 2015-01-01 22:23 回复

K2331612K
核心会员 6

随着一段GB时代的音乐外加静态图片的开场动画过后看到了一个简单的开始画面。

进入到游戏里面就是各项简单的选项，该有的都有了

而实际的游戏手感只能说是当年手机Java的感觉吧

这游戏的大概情况就是这样碍于自己懒，剩下的7个游戏只能以后有时间再来说。

总结：这款出产于中国广州的游戏机我还是觉得挺好的，毕竟不再是安卓系统加模拟器的形式了，也不是GB/GBA换壳的翻版机器，这机器是真正的自主开发机器了，游戏虽然都是有点幼儿向但这都是有合法版权的游戏，这不可以说是国内的一个进步，对于这机器的期望就是能继续的开发游戏下去最好能兑现广告标语的"一个月最少一款游戏"的承诺吧。

举报 | 5楼 2015-01-01 22:25 收起回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发 表 保存至快速回贴



JaRick1 1UP

其实这是国内对于Console Game行业作为Video Game之分支行业下的一种"重大威胁".而为何会以"重大威胁"形容，且看鄙人下段文字。。

恕作为(八零后）鄙人大叔愚见，如今国内要属于真正热爱，且为生浓重倾心于Console Game玩家爱好只有"七零后"和"八零后"，因为我们（所有七零后与八零后）都知道整个Video Game行业之游戏历程和孰重孰轻等等。。。。。当然九零后也或可涵盖于此，唯独零零后或之后除外。

但是鄙人数年来游历国内社会，发现如今光是大量九零后的国人玩家更"浓重"只有PC这样平台上的电子游戏，连手掌电子游戏机都不见会有为数众多之九零后喜爱，并且热爱，九零后国人玩家更多趋向只有一个平台，那就是PC。。

由此可见，连九零后大众玩家都偏见与PC这样平台，更不用说零零后或之后的国人玩家会喜欢Console Game。

另外补充一点，Video Game一种囊括多元分集性，对电子游戏统称称谓而已，它是集Console Game，PC Game，Phone Game一种行业最大**体行业。而外国人尤其是欧美人以及亚洲国家人把Console Game称呼为"Video Game"，这是很不好的称谓。。。。鄙人于此纠正。。。

然而，本人却认为Console Game才是真真正正标志着Video Game的最为权威象征。。PC则不是，就像国外某些人士所述一样，全世界的PC使用者需求如同PC的架构系统一般，即不统一，故而不可能也难以做到花费高昂，且硬件更新不确定等等因素购买PC和PC所需的游戏硬体。

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-10-02 22:15 回复

---

lljjjyy BOSS

我90后哟~FC、MD、SFC、GBA、GB、Ws、雅达利、街机CPS1、2等等我都有接触哦~唯独网游很少接触。总之，这只是趋势而已

举报 | 3楼 2012-10-02 23:23 回复

部长太多 遥不可及

....

举报 | 5楼 2012-10-03 10:15 回复

雪封刃 1UP

作为高贵核心玩家并且来自80年的楼主，来个初代马里奥一命通关试试啊

---

q6818369李 mother

从三岁开始玩TVgeme，所以对网游没多大热情。

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,993

43 回复贴，共1页

哈哈 这吧还有人呢？？？？

只看楼主 收藏 回复

知不商 bigboss 9

记得以前小时候省吃俭用买本点软还得嗐着藏着怕被家长发现，记得第一次留言登上叶子姐的版面的激动，第一次收到奖品的喜悦。没想到现在还这么多人。
叶子姐 好怀念啊..不知道现在在哪工作了

分享(0)

举报 | 1楼 2013-08-30 23:49 回复

安闲_铃 金手指 12

会员数是虚高的，真正的活着的已经没有几个了

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-08-31 07:44 收起回复

知不商: 刚查自己qq号发现以前的留言就想起电子游戏软件了 真是怀念啊 2013-8-31 13:08 回复

部长太多: 算我一个！ 2013-8-31 13:08 回复

我也说一句

部长太多 遥不可及 14

有活人滴。

举报 | 来自iPhone客户端 3楼 2013-08-31 13:08 收起回复

安闲_铃: 部长大·活人 2013-8-31 14:03 回复

部长太多: 回复@安闲_铃： 2013-8-31 14:33 回复

我也说一句

知不商 bigboss 9

小时候最大的梦想莫过于有一台gba啊，貌似大天朝的孩子们都挺悲剧的。、
干啥都跟学习挂钩，时间完全被家长掌握在手里。

知不商 bigboss 9

我还记得等上叶子姐那个版面的那期好像没钱买，哎 真是遗憾啊。买杂志基本都上机器猫那里去"扣脏"我妈妈起的，哈哈 ，最后我妈妈把1块的钢镚全没收了。

知不商 bigboss 9

每天放学都要去遍报亭，有的话 就说 给我留着啊
结果到最后有钱了再一去 卖出去了。
我们那个报刊说就俩人买，一个我。

安闲_铃 金手指 12

唉。。。一样一样

---

nice我是伊藤诚 金手指 12

我是活人

原来是吊死 NPC 6

好怀念电软 电软是我游戏的启蒙师

---

q6818369李 mother 10

我就是个活人……
我终于买了梦寐以求的PSV了，
但是买了以后两三天就腻了……怎磨破……

---

yangico bigboss 9

我也是活人吗

---

koothles winner 8

好久没来了。。。。

ヤマタノオロチ 必杀技 3

买电软的时候没有psp每天借同学的玩，等买了psp倒很少买电软了

刚大母嗒 bigboss 9

老朽也还没死

别看了 我不是签名图 你见过长我这样的签名图吗
……

樱健 金手指 12

唉，怀念电子游戏软件！

知不商 bigboss 9

中国这个垃圾教育制度为什么还不改改呢！
以后我有了孩子一定不逼他学习。

鬼畜夜行 true_end 11

最近在重温最终幻想8

弥娜的苍真 true_end 11

半个活人飘过……在努力三国无双6

望月命Sakura true_end 11

算是活人←_←

まほうし bigboss 9

每天都来看看

---

43 回复贴，共1页

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

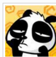



这是一号小号
1UP 

今年十八了 电软看了也有近十年 想到那个时候似乎已是ps2的年代 那个时候很小 却始终很喜欢电子游戏 虽然家里只有一台红白机 还不知是哪路盗版 但对电软上介绍的游戏总是兴趣不减 总是上课的时候都在课本下放着 那是游戏店很少 只有游戏厅里有一两台ps 汉化作品也很少 那是的兴趣就是放学抱着电软去游戏厅 哪怕剧情完全不懂 也很快乐 风雨无阻 初一的时候 自己央求爸妈给我买了一台家用机 Xbox360 一直玩到高一 学习任务重了 却还是每个星期都要玩一夜 虽然那时已有几个游戏站很不错 但总是觉得电软才是最有味道的 自己也只有在闯关族的家里 才最有归属感 现在高三 压力很大 买到了第311期 前几天才从论坛里知道这个消息 但是无奈哪里都没有找到最后一期 感谢电软陪我们有过那么多 它一不仅仅是一本杂志 一路走好 手机打得 看不清见谅

分享(0)

举报 | 来自掌上百度 1楼 2012-03-28 20:38 回复



击浪



1UP

当初从创刊号，一直买到2004年左右。期间编辑部人事变迁、杂志风格不断调整，印制越来越豪华，送的礼物越来越多，但给我的感觉确是杂志越来越无趣了。

98年前的电软，给人一种莫名的感觉，温馨、亲切，一本杂志可以看上十几、几十遍，从文字里似乎可以和小编们一起享受游戏的快乐。
98年以后的，就像是个工具，冰冷，感觉不到人情味。
也许是网络的发达，信息源多了，对看杂志不再用心；也许是年龄增长，心态变化，对游戏的兴趣下降；也许，确实是杂志水平不行了。

转眼离开老家快十年了，那一堆杂志、增刊、宝典都放在了亲戚家。多年不见，很是想念。还是抽个时间回去一趟，全部运来，可以回味。

分享(0)

举报 | 1楼 2014-01-11 16:04 回复



好怀念《电软》

只看楼主 收藏 回复

a562056973
必杀技 3

好想好想你们！
叶子！
枫林！

还有好多好多的人！

想起好久前突然买不到电软了，一阵心痛
此时心情已不能用言语表达！

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-29 17:43 回复

lzk112233
winner 8

用肢体表达吧

部长太多
遥不可及 14

合金装备斯内克手办 电子游戏软件出

只看楼主 收藏 回复

lindi5569 level_up 2 （楼主）

时过境迁 感谢网络圆了以前的念想 只是来的晚了十几年

分享(0)

---

lindi5569 level_up 2 （楼主）

2004年左右 在安徽的动漫店见过一次，那时工资900元，这模型印象中卖68元，当时觉得贵的要命，就没买。
时过境迁，十年后还有印象，突然又想买一个。
感谢马云

---

lindi5569 level_up 2 （楼主）

九几年的时候，通过这本杂志的广告，成功被骗了一台PS游戏机的钱，和邻居一起买，他买的GBA，钱汇过去就没音信了。
那些年骗过我钱的骗子你们现在还好吗

征仔无敌 NPC 6

路过

---

lindi5569 level_up 2 （楼主）

买了个盒子

---

hestkingwrj 1UP 1

这个看着好

宇宙风雨者 true_end 11

哎！遥远的回忆…

---

rainman17 必杀技 3

当年抽奖中过一个，还是高中，那激动的心情实在美好~

发表回复

电子游戏软件吧

33 回复贴，共1页

很多喷电软不如UCG的，请听听一个老电软饭的心声。

白瑞德的幽灵84 1UP

我在这个吧里看到不少人说电软99年以后如何如何的，我知道很多人是爱之深责之切，我也知道很多人是怒其不争，但作为一个三十多岁从95年开始看电软的人，我心里有些话觉得该说说，你能理解你理解，您不能理解您可以喷，但别学有些论坛有些杂志拉帮结伙无脑喷，你喷出点东西来，我能接受了，咱也算都进步了不是？废话不多说，以下正文：

一、新闻和攻略内容

2000年以后真需要看资讯攻略的，懂日文的都去看日站了，不懂日文的都去看门户站了。还拿UCG跟电软比新闻攻略时效性的，只能说明你还不懂什么叫时效，根本分不清好坏。举个最简单的例子，你没吃过精致的糕点，你拿窝头跟地瓜比哪个好吃，是不是很好笑？只有你吃过了面包，你才知道，原来无论窝头还是地瓜，吃的不是味道，而是特色。真好吃的，是面包。那窝头和地瓜的味道还很重要么？有特色就行了呗。以下再说特色，也就是杂志的交互性。

二、交互性

说到交流，其实早期龙哥和特工黄的专栏互动和实用性都甩了UCG百条街，这个老人都知道，新人看舆论估计也说不出啥来。中期天师尽管有争议但你当段子看也挺有喜感，总比UCG几个小编无病呻吟来的强。天语历来争议很大，我作为重点说说：话说天语整日张口闭口DTN和GGF强推硬派游戏，难道不比UCG一个游戏杂志整天扯踢球有正事？以现在的眼光看，其实天师的眼光很有前瞻性，现在看看三大主机在国内的普及率，是不是以枪车球为代表的硬派游戏在国内更风靡些？本人玩dq，但不代表就不玩枪车球，好游戏都该玩，我还玩wow呢。天师擅长dtn和ggf就专门给大家介绍，深入介绍反复轰炸不好？一笔带过你是不是又要喷他敷衍？你不爱看可以去看别的栏目，你总不能因为一顿饭有几道菜不和你口，就把点菜的喷成一坨屎不是？起码我知道不少人就因为天师的专栏迷上的硬派游戏，也玩了很多年到现在。而且当时有经济条件的，收个彩监用rgb或分量S端子线接游戏机玩，就是比crt电视机看着舒服么，到现在不还有人用彩监打sfc、ps的？至于中后期的风林专栏，我就不说了，其实这个人没有功劳也有苦劳，我觉得他写东西还是蛮有诚意的，说起交互性，后期的电软是差点，但还是那句话，游戏杂志脱不开漫画足球，但长篇大论讲GGF不对，长篇大论讲漫画足球就很好了？游戏圈04年以后的交互交流，网络论坛已经是主流了，杂志无论时效性还是实用性都有先天的缺陷，自然要逐渐退出，这个是历史发展的趋势，不是电软几个卖不卖命能搞定的，况且那个时代的电软还剩谁？

三、质量

先说纸张。这点我不多说电软和UCG的比较，我就想问问有几个人买过原版的少年jump，自己摸摸纸张什么质量？比电软强？比报纸厚？不过人家一本300多日元那价钱确实让中国人都觉得实惠。杂志纸张是一方面，但我觉得你要真能把每期的眉脚小字都读到了，应该能觉出这9块来钱值不值。在网络论坛普及之前，这是你这个圈子交流的唯一途径，在网络论坛普及以后，这是你无聊打发时间或是找寻回忆的一个选择。你就非盯着纸不好彩页少内容不如网上及时全面，神仙也没办法。

再说美工。确实我承认电软的美编MM确实是不如阿修罗。但你要拿游戏杂志当漫画买，我真觉得你本末倒置。

其实想说的还有很多，但我是上班发个帖子总不太好长篇大论没完没了，好了，先到此为止看看大家反应，有什么想说的大可跟帖交流。本人时间多，也爱闲聊。祝大家泡吧愉快~

828三明治 true_end 11

先入为主，反正我就是喜欢电软

剪到手唉德华: 和ucg比较不发言，对天师的看法不敢苟同.一井底之蛙，仗着一言堂对非自己人冷嘲热讽，实不是什么地道人.人家问你问题，你不知道不回答也就算了.非扯别的地方去再胡搅蛮缠一番.你喜欢的游戏夸两句没关系，没事就说别人不会玩没玩过"真"游戏..还找了几个臭味相投的喊五喝六的，电软把他赶跑算是做对了.
2014-6-20 12:53 回复

FCN64爱好者 true_end 11

不管怎么说，电软早就停刊了，UCG一直发售着，这就是事实。

晓ADVANT: 死了就能抹杀曾经的辉煌吗？这观点太偏激了吧
2014-6-11 20:14 回复

23栋802: 回复 晓ADVANT :她的是因为他前妻做的不错，中后期开始就是广告的天下了。能撑那么时间才死算是奇迹了
2014-7-18 12:49 回复

G点上的恶魔 1UP

彩页化之后的电软内容的质量下降很严重，我从创刊买到02年上大学
感觉那时候在网络的冲击下，这本杂志已经没有发展的方向了
02年之后就只买游戏日了，风格很对我的胃口，可惜在09年停刊了
至于UCG，我从来就不喜欢

29356314: 游戏日 确实做得不错 对当年的真三国无双全攻略 记忆犹新 赞不绝口
2014-7-31 14:18 回复

GUNDAM槭师: 不喜欢是UCG一回事，你买过至少一本么
2014-10-8 00:59 回复

剑魔美神 2P

都停刊了就别再去洗地了，真的质量那么好哪能会有如今的下场。我是从02年开始正式买的，坚持了7左右，作为启蒙刊物电软还是合格的，但从排版还有内容来看和UCG差距真的不小

炫是永恒 true_end 11

我从94三期开始买，早期就是一本小广告杂志，限于当时电脑不普及，网络不发达，虽然杂志广告多，资讯慢，但也是唯一选择，直到02年装上宽带，已经无需买杂志了，宽带的出现才杂志的终结者。

翼の光华 winner 8

从来不买UCG的撸过 喜欢个东西不需要那么多理由

yuyufanlove mother 10

电软停刊是资金问题，和质量什么的没关系。说实话，现今这个年代，只要有钱做一件事情，就一定能做好。

硫酸难 true_end 11

电软的缺点，现在的UCG也一样有，UCG的小编的确有无病呻吟的毛病。
哝？！好像哪里不对。

晓ADVANT true_end 11

怒攒一句:UCG是个渣，电软无敌!！！至于说电软停刊的人，等着电软华丽丽地复活吧！

1区魔神恋心 1UP

从初中买到高中毕业，启蒙杂志，毕业后零星又买了几本，很怀念当初的感觉，PS2游戏机又拿出来玩经典游戏，怀旧了好几天，不过说实话，现在网络发达了，找攻略都百度一下，电软确实有点过时了，有时候无聊再翻出电软看看也是很幸福的事，不管怎么样，我还是很喜欢电软，希望电软的各位小编们现在过的还好

firefox_3_BD true_end 11

自从电软开始分期写攻略后就很少再买了，没错编辑们与时俱进，已经步入网络时代了，攻略都是上网看的了，但是你想过看杂志的玩家吗？如果能上网看攻略，我干嘛花钱买本杂志翻来翻去玩游戏啊？在那个零花钱只够买两冰激凌和鸡蛋饼的年代，靠考试拿高分奖励了一台游戏主机，只能看看图片和攻略yy次时代的年代，你居然还不把攻略写齐全。要么写的什么快速攻略，完全没可读性，一页纸就把整个游戏的流程都写完了，你们是不是还觉得自己很牛逼。

我会花100元重新去买94典藏本，然后重新去读里面的每一篇攻略和文章，但是后期的电软，我买来就扔在那里了，连里面写的是什么游戏的攻略都不知道。

firefox_3_BD true_end 11

电软的问题不在于小编，而是电软到底要做一本怎么样的杂志，广告满天飞，攻略短小精，页数少成本低，主编赚个肥肠流油，小编忙个乱七八糟，最后的内容都是一盘盘烩菜。那样的电软还是安息吧。

firefox_3_BD true_end 11

以前的电软，是一本没接触过游戏的人拿起来，读个一下午会说，我去买台游戏机来玩玩吧~~

那天你们觉得能再做出这样的一本杂志，我会非常欢迎再在书报亭看到电软的身影。

TS轩辕剑童 2P

还是喜欢电软

xdl1795 1UP

永远的电软。

硫酸难 true_end 11

其实，早在1990年代。不知有UCG，只知道电软。

宇宙风雨者 true_end 11

电软闯关族的家人气最旺，和游戏机比，回来有些不如游戏机，主要体现在新闻和独家方面，E3东京游戏展都会拍编辑去，电软就不行了！

GUNDAM槭师 NPC 6

印象最深刻的就是闯关族的家这个栏目 当年，我妹妹无意间拿我的电软看了之后很喜欢看，后来，我买的每本电软，妹妹专门看闯关族的家

电龙1 1UP

电软的内容耐看性更强点，我记得还有说上海游戏市场环境的文章，现在都能复习
而且在，土星PSN64DC的那个时期的杂志，也非常好看的 。我特别喜欢看当时写世嘉索尼任天堂的争霸，虽然有倾世嘉的味道，但看着至少有火药味，个性鲜明。

而UCG的包装更精美，内容更潮，攻略制作也更好一点，但大多数内容翻来覆去，其实是比较空洞的。

虽然现在只能买UCG了

但其实，我更喜欢电软和双电，更有夕阳斜照坏孩子一双的特点。

mrshieh水瓶 1UP

作为一个有创刊号的老玩家 楼主言语 感同身受

米罗超级棒 2P

电软停刊就是自己作死作的。

33 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧



引言 提及“红白机之父”，人们首先想起的是已故任天堂总裁山内溥。红白机背后的真正功臣——上村雅之及其领导的研发二部，较少为人所知。“当年开发红白机时，我无论如何不会想到，有一天能坐在这里接受采访。”今年71岁的上村雅之接受日本媒体采访时说。

上村雅之

上村雅之从小对电子产品兴趣浓厚，他与任天堂结缘，源于横井军平研发的光线枪游乐设备


上村雅之今年已经71岁。1972年，29岁的他加入任天堂，负责游戏硬件开发。红白机的故事，从这里开始。

“现在的年轻人生活优渥，没有太多的好奇心去探究事物的本质。”上村雅之感慨道。

1943年，上村雅之出生于日本奈良县，二战末期，全家迁居京都。他的童年是在物质匮乏的环境下度过的。小学时，他从书上读到矿石收音机的制作方法，便骑自行车去京都市中心的电器街，买回电器元件，自己组装。经过反复试验，手中的矿石收音机终于发出声音，那一刻，他“高兴得眼泪都落了下来”。

中学时，上村雅之痴迷音乐，他把录音机带去学校，接上自制的扩音器，播放古典音乐给同学听。对电子产品兴趣浓厚的他，随后考入了千叶工业大学电子工学部。

1967年，大学毕业后，24岁的上村雅之进入早川电机工业（即今天的夏普），从事激光感知设备的研发。一次，他听说任天堂的横井军平正在研发一套光线枪游乐设备，便找到横井军平，向他推荐早川电机工业生产的一款太阳能电池。

这款太阳能电池，名为“电池”，实为“感应器”。听了上村雅之的介绍，横井军平想到，可以将其作为光线枪的感应器，感应射出的光线，作出命中判定。这样一来，即便在白天，光线枪也可正常使用。

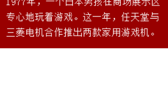
这套光线枪游乐设备问世后，颇受欢迎，成为任天堂早期较为成功的产品之一。任天堂一度租下大量闲置的保龄球馆，将其改造为光线枪射击场。

这是上村雅之与横井军平之间的第一次合作，之后，两人保持联络。1972年，上村雅之离开夏普，加入任天堂，负责游戏硬件的开发。

红白机的故事，从这里开始。

家用游戏机

多次与山内溥商量无果，上村雅之想出一个折中方案：推出两款内部构造完全相同的游戏机


1977年，一个日本男孩在商场展示区专心地玩着游戏。这一年，任天堂与三菱电机合作推出两款家用游戏机。

红白机并非任天堂的第一款家用游戏机，在它问世前六年，1977年，任天堂即与三菱电机合作研制了“TV-Game 6”、“TV-Game 15”等一体式家用游戏机，积累下不少硬件经验。

当时，家用游戏机市场在美国已经兴起，雅达利等数十家厂商陆续进入。这股热潮很快波及日本。

任天堂最初的目标是商用计算机，而非家用游戏机。但计算机市场竞争激烈，机器售价低至10000日元。调研过程中，任天堂发现一家名为“Systic”的计算机生产商，该公司在生产计算机的同时，也为北美市场生产家用游戏机，后者销量逾百万台。

“既然都是使用大规模集成电路，我觉得与其生产计算机，不如生产游戏机。”上村雅之提议。

恰在此时，三菱电机找到任天堂，向其推荐一款可显示色彩的游戏专用大规模集成电路。这款集成电路原是三菱电机受Systic公司委托而研发，1976年，Systic公司倒闭，三菱电机失去买家，转而找到任天堂。

任天堂总裁山内溥同意了上村雅之的提议，但前提条件是：产品的最终零售价必须控制在10000日元以下。

有了三菱电机的支持，研发工作一帆风顺，最大障碍反而是山内溥提出的“10000日元”这个定价。上村雅之估算，即使游戏机能够售出百万台，价格也应定在15000日元较为合适。

多次与山内溥商量无果，上村雅之想出一个折中方案：推出两款内部构造完全相同的机器，一款定价9800日元，可运行6款游戏，取名“TV-Game 6”；另一款定价15000日元，可运行15款游戏，取名“TV-Game 15”。

1977年，任天堂的两款家用游戏机正式上市，总销量逾百万台，其中七成以上为15000日元的机型。

心情沮丧的上村雅之在笔记本上写满消极的抱怨，“感觉自己就像一个被打败了的将军”


为消化积压的两千台存货，上村雅之与宫本茂等人一起将《雷达显示器》（左）改造为《大金刚》（右）。

1978年，Taito公司的街机游戏《太空侵略者》发售，一夜之间风靡日本，类似产品层出不穷。任天堂迅速跟进，上村雅之参与开发了《太空狂热》等效仿之作，但反响平平。

这时，一款名为《小蜜蜂》的游戏吸引了他的注意。以往的街机游戏，每屏画面均需重绘，当同屏显示内容较多时，游戏速度明显变慢。而南梦宫的这款《小蜜蜂》采用位图对象技术，确保了游戏的流畅运行。

“那时的我过于迷信硬件性能。”上村雅之说。1979年底，他以《小蜜蜂》为目标，与池上通信合作开发街机游戏《雷达显示器》，引入当时较为高端的硬件技术。尽管这款街机性能突出，但定价高达100万日元，加之设计本身存在的缺陷，发售后未能如预期般受市场追捧，生产的三千台机器最终仅售出一千台。

为了消化积压的两千台存货，上村雅之决定重写电路，将其改造为一款新游戏。在山内溥的动员下，公司员工各自提交游戏创意，最终入选的，是一位名叫宫本茂的设计师提交的策划，这就是后来的《大金刚》。

《大金刚》没有数量众多且快速移动的物体，《雷达显示器》的机器性能对它而言绰绰有余。上村雅之压缩集成电路的规模，削减不必要的功能，协助宫本茂，将射击游戏改造为平台游戏。1981年，《大金刚》投放市场，大获成功，两千台机器迅速售罄。

经历《雷达显示器》的失败后，上村雅之颇为沮丧。当时，横井军平领导的研发一部正在开发Game & Watch掌机，公司内部的人力、财力等资源均向研发一部倾斜，上村雅之领导的研发二部也被抽调人员过去。

“感觉自己就像一个被打败了的将军，又被派去打另一场仗。我至今保留着当初用过的笔记本，因为根本看不到希望，所以上面写的全是消极的抱怨。”上村雅之回忆道。

代号“GAMECOM”

1982年春，上村雅之领导的任天堂研发二部正式为新游戏机立项，代号“GAMECOM”


在上村雅之的推荐下，中川克也加入任天堂。在红白机硬件的研发过程中，这位年轻人发挥了重要作用。

“一天，山内溥找我谈话，让我做一台‘可以在家玩街机游戏的机器’。那时候，《大金刚》很受欢迎，我想，他是希望把街机游戏普及到千家万户吧。”上村雅之说。

1981年10月，山内溥找到上村雅之，商量开发一款家用游戏机，作为Game & Watch之后的下一个拳头产品，将《大金刚》等街机游戏移植过去。通过与任天堂合作密切的玩具店，山内溥得到反馈：家用游戏机市场大有可为。

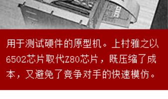
当时的北美，雅达利2600已发售四年，推出多个版本，累计销量逾千万台。而同时期的日本，虽有十多款类似游戏机，但市场规模仅三百万台，成长空间巨大。

于是，上村雅之召集研发二部的工程师，讨论家用游戏机项目的可行性。其中一位名叫中川克也的年轻人，在后来的硬件开发过程中，发挥了重要作用。

中川克也很有主见，1979年前往任天堂面试时，23岁的他直率地向面试官上村雅之表示，希望公司能够客观公正地评价自己的构思和创意。在上村雅之的推荐下，中川克也加入任天堂，起初负责宇治工场的维护，后转至研发二部，先后参与过《雷达显示器》和《大金刚》等街机的硬件开发。

经讨论，大家一致认为，开发一款可以移植《大金刚》等街机游戏的家用游戏机是可行的。1982年春，上村雅之领导的任天堂研发二部正式为该项目立项，代号“GAMECOM”。

公司内部的主流意见是：除了Z80，其它处理器不予考虑。而理光却建议使用6502芯片


用于测试硬件的原型机。上村雅之以6502芯片取代Z80芯片，既压缩了成本，又避免了竞争对手的快速模仿。

首先是硬件架构的确定，合作方是理光公司。上村雅之将中川克也、大竹雅博派往理光，《大金刚》街机也被一同搬去。理光方面，负责与任天堂接口的是八木宏满。八木宏满之前就职于三菱电机，当年与任天堂共同开发“TV-Game”系列游戏机的也是他。

处理器如何选择？任天堂内部的主流意见是：除了Z80，其它处理器一律不予考虑。当时，任天堂的工程师对Z80已经吃得很透，手头也积累了不少现成的开发工具。

但理光却建议使用6502芯片。6502的尺寸只有Z80的四分之一，节省下的空间可用于电路板的扩展功能。

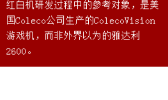
上村雅之接受了理光的建议，他的考虑是：小尺寸芯片利于压缩成本，并且，日本厂商对6502所知甚少，可避免竞争对手快速模仿。后来的结果也证明了这一点，红白机上市一年后，其它厂商才逐渐摸清这块芯片。

由于6502在日本较为冷门，研发团队紧急购买了中国台湾生产的一套电路模拟器。公司内部没有人熟悉6502的架构，上村雅之指派泽野贵夫、大和聪两人，一边学习，一边编写开发工具。这款名为“NCAP”的开发工具，运行在PC-8001电脑上，红白机早期的《棒球》和《麻将》等游戏，均以它开发而成。

1983年4月，随着一位名叫加藤周平的年轻人的加入，开发进度大大加快。学生时代的加藤周平是一家微处理器俱乐部的成员，痴迷于计算机硬件。他所就读的大学对面有一家旧货店，贩售各类电子元器件。一次，他在这家旧货店淘到一块二手街机电路板，拿来改造自己的计算机，这块电路板所用的芯片便是6502。

入职任天堂后，加藤周平所做的第一件事，并非参加公司培训，而是为其他员工做培训。他也因此被大家称为“一本活生生的6502使用手册”。

以美国生产的ColecoVision游戏机为参考，上村雅之为“GAMECOM”制订了七条原则


红白机研发过程中的参考对象，是美国Coleco公司生产的ColecoVision游戏机，而非外界以为的雅达利2600。

“GAMECOM”原型机的设计，参考的是美国Coleco公司生产的一款名为“ColecoVision”的家用游戏机。ColecoVision发售于1982年8月，因画面表现出众，被媒体称赞“在家用游戏机平台上，高度还原了当时的街机大作，不可思议”。

Coleco公司从任天堂手中获得《大金刚》的移植授权，拜访任天堂时，工作人员带去一台ColecoVision原型机。研发二部的工程师第一次看见如此流畅运行的家用游戏机，震惊不已。软件工程师泽野贵夫还将游戏机带回了家，请父母试玩。他的父母试玩后，赞不绝口。

泽野贵夫是研发二部的另一位核心成员。1972年，他与上村雅之一起加入任天堂，之后共同参与“TV-Game”系列游戏机的开发。Game & Watch开发过程中，研发一部人手不足，他被抽调过去，协助《大金刚》等街机游戏的移植。“GAMECOM”项目启动后，泽野贵夫又重新回到上村雅之身边。

参考ColecoVision游戏机，上村雅之为“GAMECOM”制订了七条原则：

1、不连接键盘。2、与计算机划清界限。3、这是一台游戏机，但不是玩具。4、控制器可双人使用，可收纳于机身上。5、游戏卡带的大小与磁带相仿。6、机身包括卡带插槽、电源开关、手柄接口、AC适配器接口、RF适配器接口。7、控制器使用摇杆，包括一个开始键、一个暂停键。

操控方式，上村雅之倾向于摇杆。他拆解了数台美国生产的游戏机，交给零部件制造商，委托对方设计若干不同的摇杆原型。但他也意识到，摇杆有一些难以克服的弊病，例如，安装调试麻烦，儿童使用不当可能导致摇杆损坏。1982年底，雅达利推出的5200游戏机，即因摇杆易坏而饱受诟病。

这时，泽野贵夫提出了一个建议：弃用摇杆，改用十字键。

十字键与方盒子

泽野贵夫的提议遭到反对，大家认为，十字键仅适用于小屏幕掌机，不适用于家用游戏机


十字键的发明者横井军平。红白机最初设计为使用摇杆，在泽野贵夫的建议下，研发团队改用十字键。

十字键最初应用于Game & Watch掌机，发明者是横井军平。开发Game & Watch的过程中，方向键如何设计是个难题，不可能将摇杆照搬至掌机，但又必须实现街机游戏的操作方式。尝试多种方案均不理想，横井军平想到了十字交叉——“玩家无需视觉确认，仅凭手指触摸就知道应该按什么地方。”

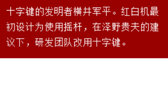
普通人习惯以右手进行精细操作，按照常理，方向键应该置于右侧，但考虑到街机摇杆大多位于左侧，横井军平也把十字键放在了掌机左侧：“感觉右侧更合适，不过既然Game & Watch开了先河，后来的手柄设计也都把方向键放在了左侧。”

曾被抽调至研发一部的泽野贵夫对Game & Watch掌机的十字键操作很熟悉，他建议“GAMECOM”同样引入十字键。但这一提议遭到其他人的反对，大家认为，十字键仅适用于Game & Watch那样的小屏幕掌机，对于以电视为显示设备、控制设备与显示设备相距较远的家用游戏机，并不适用。

为了说服其他人，泽野贵夫拆解了一台Game & Watch掌机，将线路连出，接在“GAMECOM”原型机上，邀请大家体验。首先测试的中川克也很快适应了十字键的操作方式，他发现，玩掌机时，人们的注意力之所以集中在双手附近，并非为了确定按键的位置，而是因为他们的双眼正紧盯屏幕。事实上，即便注视着数米以外的电视，人们仍然可以准确自如地操作十字键。

中川克也与负责机械设计的汤川真行商量后，决定使用比Game & Watch大一号的十字键。按键的复位时间需要特别注意，若复位时间过长，不利于快速响应。两人还考虑，是否让按键发出“咔嗒”声，以提示按键成功。不过，为了延长按键的使用寿命，这个想法最终被放弃。

另一个用处不大但有趣的部件是机身正面用于推出卡带的推杆，这是横井军平的点子


红白机的手柄原本设计为独立于主机的外部附件，玩家可自行插拔，为降低成本，后改为直接固定在机身上。

除了使用十字方向键，“GAMECOM”的手柄设计还有两处与早期方案不同的地方：一是手柄不再作为可拆卸部件，而是直接固定在机身上；二是为副手柄增加了一个麦克风。

按照最初的设计，手柄是独立于主机的外部附件，玩家可自行插拔。之所以将其改为直接固定于机身，并非出于技术考虑，而是为了降低成本。当时没人会想到，这台游戏机竟能畅销十多年，所以也就没人认真考虑过手柄的更换问题。这后来成为被很多玩家和经销商诟病的地方。

副手柄的麦克风是上村雅之建议增加的，他认为，如果玩家听见自己的声音从电视里传出，一定会觉得很有趣。但实际使用时，这个麦克风很少被用到。

另一个用处不大但有趣的部件是机身正面用于推出卡带的推杆，这是横井军平的点子。事实上，用手直接拔出卡带完全可行，并不会伤及卡带或插座。但横井军平认为，作为一款面向儿童的产品，增加一个利用杠杆原理推出卡带的部件，孩子们会觉得更好玩，即便不玩游戏，只是来回推动这个推杆，也很有趣。

游戏卡带的设计由中川克也负责，他最初打算把卡带做成与磁带大小相仿，但60针电路板无法压缩到这么小的尺寸，只好作罢。卡带的金属插脚是另一处需要特别注意的地方，以往的街机游戏经常发生插脚松动、接触不良及磨损等问题。为了测试卡带插脚及插槽的质量，中川克也等人手动插拔卡带五千次以上。

“GAMECOM”的外观设计，由上村雅之、中川克也、汤川真行三人一同前往理光商讨方案。理光方面建议，为游戏机设计一个独特的外观造型，以免与其它电子产品混淆。他们认为，如果游戏机的外观与录音机相似，购买者会先入为主地以录音机的功能和价格作为参照。

这一意见未被完全贯彻。“最后变成了一个无趣的方盒子。”汤川真行不无遗憾地说。

红白机诞生

第二天，山内溥将自己平日所戴的一条红色围巾交给上村雅之，告诉他，就是这种颜色


红白相间的配色方案由任天堂总裁山内溥指定，“Family Computer”这个名字由上村雅之的妻子提议。

游戏机的配色，设计人员提出多套方案，包括全黑、全蓝、黑白相间，山内溥均不满意。

一天，山内溥与上村雅之坐车外出。在名神高速公路西宫交汇处，山内溥指着车窗外，对上村雅之说：“这个颜色不错。”他指的是路边的一块DX Antenna公司的红色广告牌。

第二天，山内溥将自己平日所戴的一条红色围巾交给上村雅之，告诉他，就是这种颜色。遵照山内溥的意见，大家最终敲定了暗红与白色相间的配色方案。“红白机”的称呼由此而来。

1983年春，新游戏机已基本成型，但尚无正式名称，公司内部仍以“GAMECOM”这个代号称呼它。

上村雅之向妻子提及此事，妻子说，既然这台机器是放在家里玩的，不同于“Personal Computer”（个人电脑），也不同于“Home Computer”（家用电脑），那不妨称它为“Family Computer”，简称“Famicom”。

上村雅之觉得不错，便向公司提议。山内溥同意采纳“Family Computer”这个名字，但他反感日本人随意简化词语的做法，例如将“Game Center”简化为“Gamecen”，将“Personal Computer”简化为“Persocom”，因此，任天堂官方并未使用“Famicom”这一缩写。

1983年6月，任天堂召集经销商举行新品说明会，新游戏机的细节首次对外披露。工作人员现场演示游戏，红白机的原型机被隐藏在讲台下方。

令与会者吃惊的不仅是现场演示的游戏内容，还有14800日元的定价。之前有传闻称，其它厂商也准备推出类似产品，售价定在20000日元以上。

1984年，红白机更换电路板后，重新上市，销量节节攀升，当年即售出三百万台


1986年，一个日本男孩在商场试玩红白机。截至2003年9月停产，红白机在全球各地共售出六千多万台。

红白机即将上市之际，产品说明书又引起了一场小小的混乱。

产品说明书起初由上村雅之编写，写到一半，有消息称，雅达利可能会代理红白机在北美地区的销售。

上村雅之立即前往美国谈判，未完成的说明书被交给大和聪、加藤周平。两人加班加点，通宵达旦，终于赶在红白机上市前完成了说明书。美国方面，与雅达利的谈判，因对方首席执行官雷·卡萨尔的离职及其它原因，未有结果。

1983年7月15日，红白机在日本正式上市，三款首发游戏——《大金刚》、《大金刚二代》、《大力水手》——均移植自街机。

然而开局不利，市场对任天堂的这台新游戏机反应冷淡，部分折扣店甚至以7000日元的价格五折处理。

技术人员还发现，红白机的图像处理器存在一处瑕疵，可能导致系统崩溃。任天堂不得不暂停销售，召回机器，从而错过了1983年圣诞的销售旺季。

1984年，红白机更换电路板后，重新上市，销量节节攀升，当年即售出三百万台。

“当时，我住在大阪的一个很大的公寓小区里，那个小区住了一千多人。通常，一件玩具的销量如果能够在日本突破一百万的话，那个小区的每栋楼里至少会有一户人家拥有这件玩具。红白机发售后，很多邻家的孩子跑来问我：‘你那个游戏机怎么在我家电视上玩不了啊？’他们要求我为他们提供售后服务，后来也一直如此。”上村雅之回忆道。

结束语

截至2003年9月停产，红白机在长达二十年的生命周期内，共售出六千多万台。这一数字并不包括中国市场上流通的各种“克隆”产品。

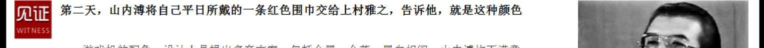
“我很感激红白机，但从某种角度来说，它也是我今生最可怕的敌人，因为没人能弄清楚：为什么这些特定硬件组装在一起，会成为一台如此畅销的机器。”上村雅之说。

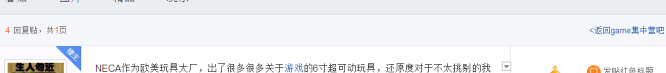
2003年，上村雅之从任天堂公司退休后，出任日本立命馆大学尖端综合学术研究科教授，致力于电子游戏的学术研究。

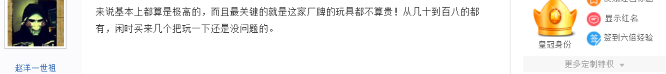
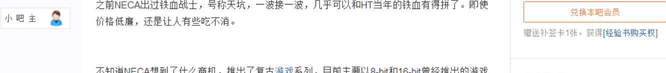
“在人类的历史长河中，游戏很少被记录在案。有些玩具留存至今，它们的玩法只是在民间口头流传。人们发掘出四五千年前的古老玩具，却不知道应该如何去玩它们。今天，不仅游戏被记录下来，它们的创造者也被记录了下来。”上村雅之说。

（本文改编自《红白机是如何诞生的》，原载于《家用电脑与游戏》杂志2013年11月、12月合刊。）

往期回顾 >>更多《见证》


蝙蝠侠之父诞辰百年 | 心之所系，家之所在 | 多年都市流言尘埃落定 | 四只“菜鸟”闯关记 | 寻找与这个世界的接口 | “丁丁”的中国

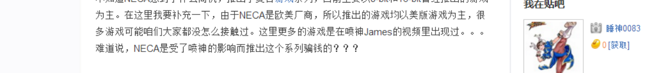
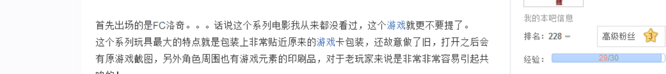
赵洋一世祖 小吧主

NECA作为欧美玩具大厂，出了很多很多关于游戏的6寸超可动玩具，还原度对于不太挑剔的我来说基本上都算是极高的，而且最关键的就是这家厂牌的玩具都不算贵！从几十到百八的都有，闲时买来几个把玩一下还是没问题的。

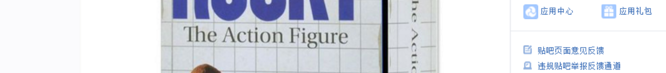
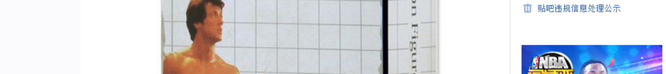
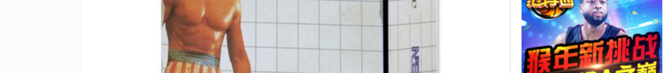
之前NECA出过铁血战士，号称天坑，一波接一波，几乎可以和HT当年的铁血有得拼了。即使价格低廉，还是让人有些吃不消。

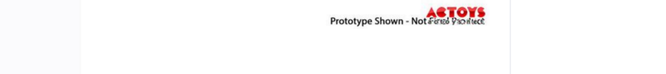
不知道NECA想到了什么商机，推出了复古游戏系列，目前主要以8-bit和16-bit曾经推出的游戏为主。在这里我要补充一下，由于NECA是欧美厂商，所以推出的游戏均以美版游戏为主，很多游戏可能咱们大家都没怎么接触过。这里更多的游戏是在喷神James的视频里出现过。。。难道说，NECA是受了喷神的影响而推出这个系列骗钱的？？？

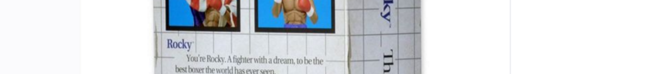
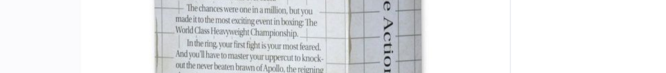
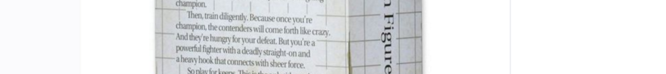
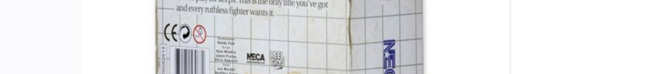
首先出场的是FC洛奇。。。话说这个系列电影我从来都没看过，这个游戏就更不要提了。这个系列玩具最大的特点就是包装上非常贴近原来的游戏卡包装，还故意做了旧，打开之后会有原游戏截图，另外角色周围也有游戏元素的印刷品，对于老玩家来说是非常非常容易引起共鸣的！



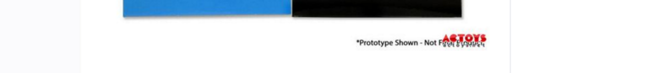






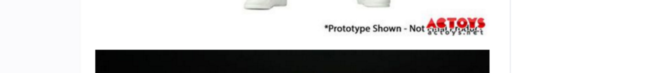




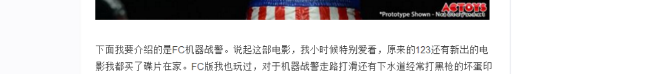




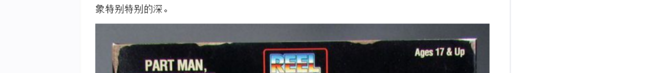




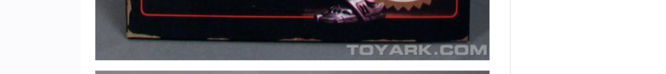


下面我要介绍的是FC机器战警。说起这部电影，我小时候特别爱看，原来的123还有新出的电影我都买了碟片在家。FC版我也玩过，对于机器战警走路打滑还有下水道经常打黑枪的坏蛋印象特别特别的深。







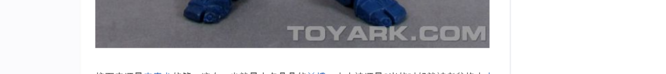
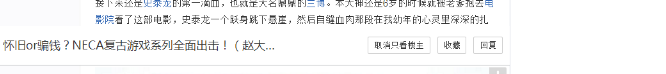




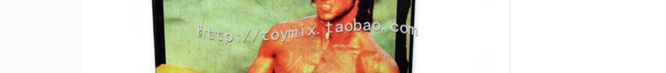






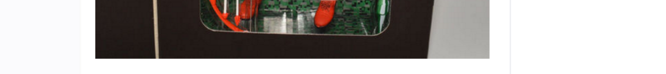
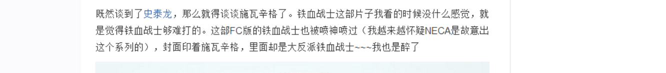

接下来还是史泰龙的第一滴血，也就是大名鼎鼎的兰博。本大神还是6岁的时候就被老爹抱去电影院看了这部电影，史泰龙一个跃身跳下悬崖，然后自缝血肉那段在我幼年的心灵里深深的扎

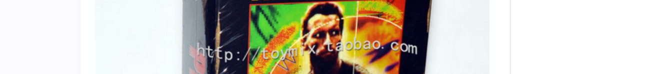






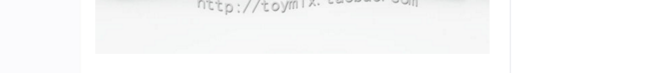
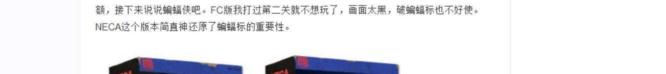
既然谈到了史泰龙，那么就得谈谈施瓦辛格了。铁血战士这部片子我看的时候没什么感觉，就是觉得铁血战士够难打的。这部FC版的铁血战士也被喷神喷过（我越来越怀疑NECA是故意出这个系列的），封面印着施瓦辛格，里面却是大反派铁血战士~~~我也是醉了







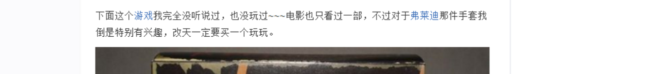
额，接下来说说蝙蝠侠吧。FC版我打过第二关就不想玩了，画面太黑，破蝙蝠标也不好使。NECA这个版本简直神还原了蝙蝠标的重要性。







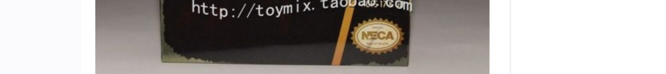
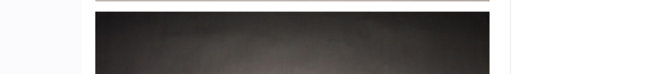


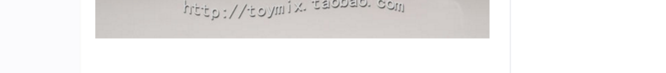
下面这个游戏我完全没听说过，也没玩过~~~电影也只看过一部，不过对于弗莱迪那件手套我倒是特别有兴趣，改天一定要买一个玩玩。







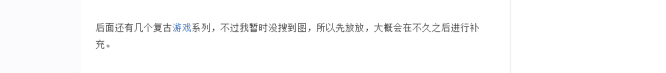
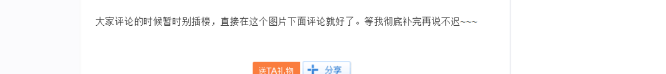



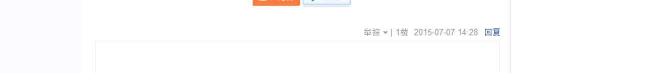
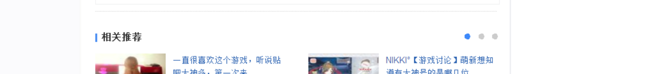
后面还有几个复古游戏系列，不过我暂时没搜到图，所以先放放，大概会在不久之后进行补充。

大家评论的时候暂时别插楼，直接在这个图片下面评论就好了。等我彻底补完再说不迟~~~

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2015-07-07 14:28 回复


赵洋一世祖 小吧主

小魔怪，没听说过这么个东西，更不要提这个游戏了，完全没接触过。
另外不得不吐槽一下，这玩具的上色也太犀利了！







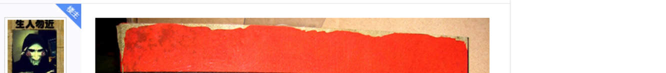










举报 | 2楼 2015-07-07 14:43 回复

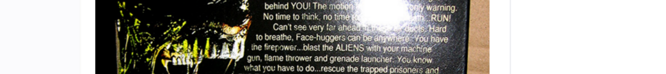
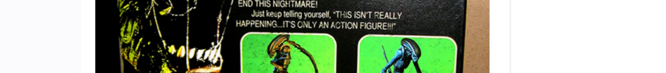



赵洋一世祖 小吧主
















点击展开，查看完整图片

这个游戏我的MD上玩过，难度很大，主要是各种钻来钻去让我有些头晕，异形本身也是够强。这个居然是两面涂色，看腻了这面再换一面，真是一份价格，两种享受！

举报 | 3楼 2015-07-07 14:48 回复

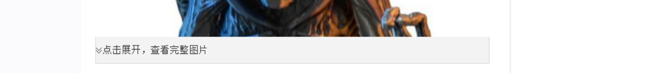
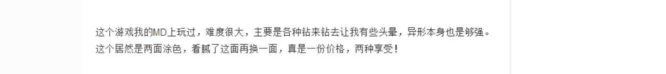


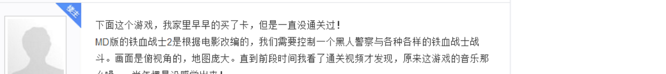


赵洋一世祖 小吧主

下面这个游戏，我家里早早的买了卡，但是一直没通关过！
MD版的铁血战士2是根据电影改编的，我们需要控制一个黑人警察与各种各样的铁血战士战斗，画面是俯视角的，地图庞大。直到前段时间我看了通关视频才发现，原来这游戏的音乐那么棒~~~当年俩是没感觉出来！

















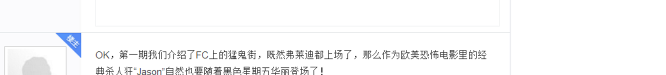






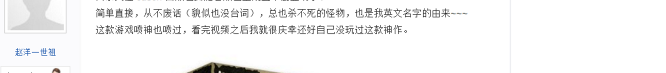

举报 | 4楼 2015-07-07 14:52 收起回复



赵洋一世祖 小吧主

OK，第一期我们介绍了FC上的猛鬼街，既然弗莱迪都上场了，那么作为欧美恐怖电影里的经典杀人狂"Jason"自然也要随着黑色星期五华丽登场了！
简单直接，从不废话（貌似也没台词），总也杀不死的怪物，也是我英文名字的由来~~~
这款游戏喷神也喷过，看完视频之后我就很庆幸还好自己没玩过这款神作。





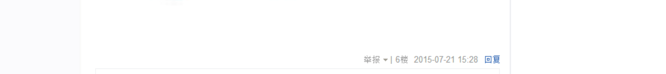




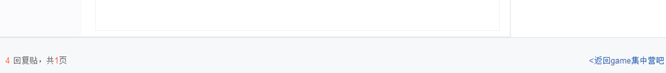








举报 | 6楼 2015-07-21 15:28 回复









我要当个普通人 1UP

电软纪念特辑
与青春有关的日子

农历二月 廿一上市，虽然之前，某位曾与本吧多次闹不愉快，所以再次表示抱歉。现在，电软特辑已经正式出炉了，欢迎大家点评及拍砖。

《游戏机实用技术》2013年4月B，总第320期

全彩大16开，120页，定价14元！

本期主打是大家期待已久的怀旧特辑：电软纪念——与青春有关的日子，邀请电软历任编辑、资深撰稿人、读者代表及UCG编辑共同讲述关于中国电视游戏杂志的故事，是每位电视游戏玩家不容错过的精彩内容。除此之外，本期还有《战神 超凡》、《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》、《海贼无双2》等最新大作的攻略研究。DLC攻略补完计划收录《刺客信条3》、《生化危机6》、《质量效应3》等6款大作的DLC攻略，全新栏目"怀旧殿堂HD"带你从《王国之心HD》回忆过去，特别企划介绍那些看似虚假的游戏真相。如此精彩的内容你怎能错过！

Tot.320 新栏目：怀旧殿堂HD——由《王国之心 HD 1.5 ReMIX》所想到的

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

分享(0)

举报 | 1楼 2013-03-29 22:19 回复

---

yanglaile870 1UP

你们真厉害，这次我确实没法拒绝，必须要买一本了。不过倒是真心希望游戏机今后能做到独树一帜，认真对待老读者，在我看来真正的成功是永远不会有老对手的影子，如果单靠这种小聪明是很难做长远的...

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-03-29 23:27 回复

部长太多 遥不可及

回忆特辑我喜欢！赞一个

举报 | 3楼 2013-03-29 23:33 回复

狂人zhi日记 bigboss

有风暴3的攻略啊...买起...

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2013-03-30 07:47 回复

坠落的橙色恶魔 金手指

正好要去外地~可以买喽~

★绝望冲击★ 金手指

手机无力

伤了o伤感 NPC

我回来了，，，，诶，，，电软，，，

刚大母嗒 bigboss

反革命大树 winner

必入

---

easycat81 true_end

电软的衰败与UCG无关，清明将至，请UCG自重。怀念也好，念旧也罢，做好自己的东西，不然电软永远是你们跨不过去的那道坎儿。

大夏禹帝~龙腾 金手指

哭了

望月命Sakura true_end

过眼繁华，只留一声叹息

那西索斯 level_up

冥冥之中昨天路过书摊买了一般游戏机，很久很久没买过杂志了，自从电软停刊之后

结果居然是电软回忆特辑，看了10年电软，我觉得我和电软是这辈子解不掉的缘了

那西索斯 ACE`NARCISSUS A PRESENT FROM MIONE

退后下一步 金手指

过去的只想永远都过不去

沙迦苍 金手指

=_=丸子。。。。

记得买的第一本电软是在初二时，看到电软的封面觉得很不错，那本是第261期，上面是《生化危机-暗黑编年史》的封面。一看到里昂帅气的面庞，于是果断买下。从此以后基本上时每月都买。电软陪伴我了将近两年。

自从买了第一本电软开始，我便立志要买PSP。很无奈的是由于诸多原因，一再推迟。说来也巧，等我买上小P的时候刚好是2012年2月份，也就是电软宣布停刊的时候，只是那时我还不知道。之后从2月到6月，我基本上每天都去报刊亭去看电软来了没有。每次迎接我的都是报刊亭阿姨抱歉的眼光。现在想想自己也是挺有毅力的.....后来我朋友提醒我电软是不是停刊了？其实我之前也有想过，只是实在不愿上网去查。后来等我一查才发现，确实如此。之后我又细细看了一下319期的电软。其实宇多田在闯家中也已经说了。

当时的感觉如同一位老友的离去，那种淡淡的伤感一直飘荡在我的心中。怀念红魔馆，怀念汤米，怀念菜汁....当时我才感受到当你失去某个东西的时候，你才会感受到痛苦。从此我只能去翻看旧的电软以怀念它陪我度过的日子。

其实我一直都梦想着考上大学的时候，去编辑部，找赤银他们。可惜，随着电软的停刊这个梦想也随之破灭。真后悔自己从未给电软写过信。每次想写都对自己说下次吧、下次吧。。。现在却永远没有了下次！

昨天，我去一个小书店去买其他杂志的时候。门口有两堆书。随便翻翻一看，居然发现三本电软。当时我的激动之情溢于言表。还以为是电软复刊了呢。结果仔细一看，原来是270多期的，未涨价时候的电软。尽管如此，心情还是很激动。感觉的像是久未见面的老友有相逢一样，看着那三本书感觉就像他们在对我说："呵呵，又见面了！"

因此，写下此文以感怀电软陪我度过的苦乐时光。

以下是我两年多来买的所有电软，和我的小P（由于临时用手机拍的，所以不是很清晰，请见谅）：

分享(0)

暗影斗魂 金手指 12

这贴怎么没人路过呢？？？？？？？？？LZ码字辛苦了

部长太多 遥不可及 14

顶了！

---

aixixia true_end 11

收集的电软都是回忆啊

U-ka saegusa IN db

艾路喵nov mother 10

回函写好了...不知道寄给谁好...

贴吧游戏

囧又3红了 true_end 11

满满的都是回忆

退后下一步 金手指 12

顶个

尤加利兔兔5 1UP 1

3224

尤加利兔兔5 1UP 1

已经有3个月没买到电软了，前天才听说电软停刊的消息！很吃惊！很难过！很感慨！作为电软18年的骨灰级读者我想说："电软是我们这代游戏玩家的启蒙者。电软开阔了我们的视野，陪伴我们成长。18年匆匆流逝，我们已长大成人。少年时的快乐记忆早已湮没在千万琐碎之中。现在的我没有一台主机，但电软却一期不落，看电软已经不是一种需要而是一种习惯，在电软中我似乎能找回少年时那些快乐，而今天电软却不在了！"

---

yccs44197500 1UP 1

我也是初二买的，94年创刊号，除了94年创刊号遗失了，其他基本还在，06年以后就基本没怎么买了，也在2002年后认识了天师，阿新，lyf，茄子等等，随着qq的几次被盗失去了联系。看着一晃就是十八年，电软陪伴我的日日夜夜，不禁想起了其中记载的一段......人生五十载，世事恍如梦幻，天下之类，岂有长生不灭者......人生有几个十八年，仅以此文祭奠逝去的《电玩集中营》《电子游戏软件》

发表回复

飞天小魔猪ACE
吧主

1L

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2012-10-05 12:31 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

举报 | 2楼 2012-10-05 12:32 回复

leon8832
知名人士 11

不错！当年瑞贝卡生化0还没出呢就已经红透了！

举报 | 3楼 2012-10-06 10:26 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

上去

举报 | 4楼 2013-01-10 18:13 回复

不破樱兰不还 1UP

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-08 21:14 回复

不破樱兰不还 1UP

电软停刊后，我便开始了收集《电子游戏软件》的工作。今日，所有杂志终于**完毕（不包括典藏本之类的）。说得还是很俗，以此来纪念电软，以及自己正在逝去的青春。
过了最后一个青年节，就要和青年说再见了。而电软，正是我14岁至28岁的见证。谢谢你，电软，陪我度过了这么美好的青春。虽然你已经离我们而去，但你永远不会独行，你的背后，是全国这么多的闯关族在支持着你。我们相信，有一天，你会回来，那时你将散发更将强大的生命力。
等你回来——Game Softtware。
我们的Game集中营，Game风景线。

不破樱兰不还 1UP

发图

举报 | 3楼 2012-05-08 21:20 回复

不破樱兰不还 1UP

继续

举报 | 4楼 2012-05-08 21:23 回复

不破樱兰不还 1UP

举报 | 5楼 2012-05-08 21:28 回复

不破樱兰不还 1UP

举报 | 6楼 2012-05-08 21:29 回复

不破樱兰不还 1UP

举报 | 7楼 2012-05-08 21:30 回复

番多拉v1 BOSS

我已经不想在对这种对电软有着深深热爱之情的兄弟表达任何的赞美，你是最棒的

举报 | 8楼 2012-05-09 07:48 收起回复

不破樱兰不还：哥，你懂我。 2012-5-10 14:26 回复

我也说一句

番多拉v1 BOSS

还有，刘文雨你妈妈的，眼珠子长到脸上面了，这么多喜欢电软和喜欢游戏的玩家，还在苦苦支撑这电软的天空，而你居然能这样狠心的把电软卖掉，你妈妈的.................

举报 | 9楼 2012-05-09 07:56 回复

空空卡罗特 true_end

围观

举报 | 来自掌上百度 10楼 2012-05-09 09:02 回复

YShjh 1UP

电软的期刊是很齐全了，本来我也想发一个全期刊1~319的照片的，没想到楼主比我先。。。
下次我发个电软非期刊类书的照片吧

举报 | 11楼 2012-05-09 10:49 收起回复

不破樱兰不还：支持......期待中。 2012-5-10 14:27 回复

我也说一句

刚大母喵 bigboss

膜拜......

回又3缸了 true_end

神啊
太有爱了

部长太多 遥不可及

果然VS霸气！

意回 2P

感动

赤巴脚大仙 winner

各种羡慕嫉妒恨啊，好庆幸自己的电软都还在

---

jiroxjiro 金手指

楼主还差两本试刊，我记得施瓦辛格封面，另一个我忘记什么封面了，以前都有，不知道放哪里去了

最爱HIKKI winner

哎 啥也不说了......

江枫十三少 1UP

碉堡了，头一次看到以前的电软。
我从04年开始买的，一直到2010年，期间一本不差~~

941231smd 1UP

我从2009至今买电软、我一直天真的以为电软只是暂时休刊，可没想到....2009年下半年那本lion和克莱尔的暗黑编年使是我买的第一本电软....真的没想到....同时向楼主致敬！

零4v索索鱼 bigboss

只看3本眼熟的..

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到:
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

既不是因为网络，也不是没有市场，电软倒下只是因为中国没有...

只看楼主 收藏 回复

魔法大叔罴熊 1UP

我们在网上看到的许多游戏新闻，都是日美甚至台湾游戏杂志的扫描件，这些杂志为什么没有倒下？为什么电软完了？

因为中国没有电玩，因为我们所用的每一台PS3/XB360，我们玩的每一个游戏，都无法得到官方的承认，一个连自己喜欢游戏都要下载玩盗版的国家，一本介绍这些游戏的杂志能够生存下去才是咄咄怪事。

国外的电玩杂志可以靠游戏厂商的广告软文来生存，我们的呢？除非电软投靠腾讯网易，天天介绍CF和WOW，否则广告从哪里来？资金从哪里来？当真要纯靠市场吗？现在除了读者故事会，哪本杂志可以说我不要广告，靠读者来养活？

分享(0)

举报 | 1楼 2012-02-29 10:22 回复

魔法大叔罴熊 1UP

随便说说，从没有上过这个贴吧，只是今天看到了电软停刊的新闻，作为95年开始的老读者，虽然多年不买电软，但不得不说，这是一本对我的人生观世界观都产生了极大影响的好杂志，至今仍能记得那些或萌或燃的图片，至今仍能记得木头那二二的肖像……再见了，同志。

a24312431 1UP

风林当年的秃头像哦

小p是个女孩 1UP

这就是我们威武天朝的国情....每个主机游戏爱好者的悲哀 家里还有二十本电软 就当做永恒的纪念吧

小翼仁 1UP

lz买本ucg看看吧，而且中国也有不少正版玩家了

设子の守护盾 1UP

正版PS3中枪

Zero_King true_end

故事会的广告可是相当多啊...

jasy123 true_end

放屁，那日本动漫以前在中国全盗版的，怎么动心没倒

bnbsunny 1UP

现在离去的电软其实根本不是我们以前所知道的那个电软了。怀念，仅仅因为这个名字而已。

勇者之健 1UP

记得那时候夜女王一走就有点动摇了，买了半年就停了。。。。
在那之后
就没然后了
啥精简不定期，大家都懂的
而且那时余波DOTA玩疯了

最后の武士 winner

上海ubi和麻辣马不是么?里面大都数都是国人.如果这都不能说是国人做的游戏我也没话奖

部长太多 遥不可及

是他自己不争气！砸了自己的招牌

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

街霸超可动玩具大全

赵洋一世祖 小吧主

果然好贴就得留给咱们集中营才是！

在目前所有出过或者正在出的街霸超可动玩具中，最为经典的就是SOTA出的街霸15周年系列。其中角色设计均偏向写实，配件之丰富绝对是超级赞！可惜停产较早，现在已经成为收集者中的追求品，价格也是天天向上。

SOTA1代，如果有细心玩家注意到包装背面的图，会发现有个灰色的隆（杀意隆？），官图一共是6个。

这个版本的杀意隆我有一个，就在左边手里带气的那款，感觉有点像厂货，笑容那叫一个猥琐。

另外SOTA还出过这种将近12寸的人偶，我只见过隆和沙盖特两款，角色的衣服是布料做的（老沙的短裤真的是布做可脱的哦！）

这是2代，其中嘉米是有着会场限定版的，腿上有枪带，配件也多了几把武器。

3代里的包含拳王，至此四大天王悉数登场。

这回里的飞龙是异色版，大家可以无视了。至此，SOTA进入尾声，后期开始进入厂货横行的时代。

厂货最多的一个版本，这个时候SOTA在国内基本上东西已经开始上扬了，加上渠道问题，导致盗版铺天盖地。

这个时候出现了波动流三人组盒装版，豪鬼还行，其它两款。。。还好吧。

印象里最后两款比较热门的就是豪拳（轰铁？钢拳？）师父和火引弹两款了。至此，SOTA彻底结束街霸超可动玩具的生产，一代传奇就此终结。

因为本人能力有限，所以使用的图片基本上都是网上搜来的，如有不当之处，敬请原作者谅解。

举报 | 1楼 2013-09-26 12:38 回复

赵洋一世祖 小吧主

下面介绍一下NECA的街霸

NECA一共出了两组街霸，是以街霸四为原型设计的，角色很壮。。。可惜后来烂尾了。

这个是NECA出的会场限定版马甲古烈，至此NECA一共7款出完。至于各种异色版，不提也罢。

举报 | 2楼 2013-09-26 12:43 回复

赵洋一世祖 小吧主

下面要介绍的是山口转轮的街霸OL系列玩具

目前已知的是这个系列一共出了9款角色，其中5个是街霸的，另外4个是金庸老爷子小说里的（⊙﹏⊙b汗

）

还有一个好像是梅超风。。。角色比较小，比6寸的矮了不少

举报 | 3楼 2013-09-26 12:47 回复

赵洋一世祖 小吧主

接下来介绍的是CVS2里的街霸玩具

准确的说，这个系列一共出了8个角色，豪鬼这个版本霸气十足！同时也是八神庵和霸王丸等SNK角色最早出现超可动的一次。

举报 | 4楼 2013-09-26 12:49 回复

赵洋一世祖 小吧主

这个是美国版的街霸可动玩具。。。一直觉得应该是某山寨厂出的，做工实在是不敢恭维啊。

点击展开，查看完整图片

点击展开，查看完整图片

街霸-10
重量：257g

街霸-11
重量：162g

举报 | 5楼 2013-09-26 12:52 回复

赵洋一世祖 小吧主

最后压轴的，就是我目前最爱的PA改系列了。

SE以超级街霸四AE为蓝本，到目前为止出了4组，每组两名角色，身高为10寸，很有分量。

第一弹，隆和春丽

第二弹，豪鬼和嘉米

第三弹，古烈和息吹

第四弹，肯和樱

举报 | 6楼 2013-09-26 13:10 回复

赵洋一世祖 小吧主

早期特种部队还出过一些街霸的角色，大概在3.75寸左右

总之。。。祝大家玩的愉快！

举报 | 7楼 2013-09-26 13:14 收起回复

经典的电软，不过停刊是必然的

只看楼主 收藏 回复


PSP豪
1UP

从1995年开始买电软,一直到2003年,买电脑为止,学生时代没钱,就靠看电软过过瘾,当然也有没电软忽悠的去买SS的经历,当然没买了PS的朋友嘲讽了1年有余.
电软的停刊,其实是时代的进步,就好比CD店,电脑的普及,CD店也就消失的差不多了.网络的发展让中国的电玩业受到了重创.
我还记得，我们这里,最大的PS吧,当时有30多台机器,非常热闹,一起玩机战F,龙战士3,FF8,等等,当时可是比现在的网吧热闹多了,打一个最终BOSS,N多人来看.
当然,随着我们的长大,时代也在前进,网络的便利,也让很多人放弃了电软.当然我之所以后来不买电软的主要原因是,电软后期,广告太多了,而且除了花哨以外,实质内容不多.也我推荐不买的原因,我最喜欢的是1995-1998年的电软，我一直珍藏,感觉和艺术品一样,内容朴实,但是使用.
虽然电软停刊了,但是我想在每个电软饭的心里,都会记得,有这么几年,每个月,的每个特定时间,总跑去书店,询问一本书是不是到刊了.

分享(1)
举报 | 1楼 2012-11-26 17:22 回复

部长太多
遥不可及 14

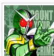
同电软饭的撸过！

举报 | 2楼 2012-11-26 17:54 回复




空空卡罗特
true_end 11

同撸


味肉知不
level_up

到现在我也觉得大多数电视游戏比电脑游戏好玩，不过我也觉得2000年前的电软好看，后来就华而不实了。

经过几天沉淀之后，可以以平和的心态，客观的说说自己对电软...

只看楼主 收藏 回复

14验证机 1UP

自从看见电软停刊的消息，觉得有很多话要说，又觉得要说得与他人似乎没有不同，没什么值得特别说的，所以就沉淀了几天，现在似乎是到时候可以谈谈电软了。

说来好笑，因为94典藏本的关系，我一直以为自己是从94年开始买电软的。但其实我是在95年3月份第一次接触的电软，应该算是比较早的了吧？因为当时FC已经没什么新作（主要是指ACT、STG类），又还没体会到RPG、SLG的乐趣，MD又买不起，所以兴趣转移到漫画上了。能鬼使神差的买下本电软，还真是某种缘分吧。但在自己长期买过且已经倒掉的游戏杂志--电软、电电、游戏日--三本之中，如果让我选一个复活，我的首选却不是电软，而是2000年前老编辑还没散掉的电电。大概是因为我到底接触电软的时间还是晚些，市面上已经有类似的家用电脑与游戏机了，电软算不上唯一的缘故吧。

但这实在不能说我对电软的感情不深，至少从95年3月号后，除了95年10月号因为停刊的关系没买到以外（为这一本杂志买了95年合刊补完，可见疯狂了吧？因为其他的都了），直到06年实在在市面上买不到了，我一直是期期不拉的买的。可以说，买杂志已经变成了一种生活习惯一样的东西。

对电软也有过很多不满，但与多数人讨厌电软偏SEGA、天师、不负责任的广告等不同。

电软偏SEGA，其实就象后来的UCG偏索一样对游戏玩家来说是天经地义理所当然的。因为不用电软，在我96年面对SS、PS的选择时，也毫无疑问的是SS，原因是我知道我在包机房里玩的MD是SEGA出的。那么在面对一个老牌游戏商和一个家电商之间，还需要选择吗？更别说前面还有一个家电商的尸体--松下的3DO在那里了，电软对SEGA的吹捧与其说是偏向，更象是中国NBA球迷对姚明那样因为热爱而近乎盲目的推崇，为其每一微小的胜利而欢呼。就与在PS后时代出现的UCG，经过PS的熏陶与培养后的小编对索尼的态度一样，是顺理成章的、自然而然的、非理性的，这些人小时候也许接触过FC，但因为资讯的不发达，说不定以为天下的游戏机都是一个样子--从有人买MD的卡带想用在FC上就可看出--自然就培养不出对老任的感情，只有对索尼的。

至于天师，我对他的印象只有他说的一句话"只有类似梦美这样能让人跑几千圈只为了提高0.01秒成绩的，才叫核心游戏。"大意如此。我个人是赞同这话的。道理很简单，就拿那些RPG所谓最低等级通关来说，第一个发现能这么玩的人当然很了不起（虽然我觉得这样人实在有自虐倾向），但其他看了攻略的人，基本也就能做到同样的事。但有些游戏就不是这样，就好象舒马赫亲自教你跑圈，告诉你什么时候刹车、甩尾、冲刺什么的，你练习练习再练习，但还是没有他快；就好象你看梅原实战中BLOCK掉春丽的超杀一样，也许你拼命练习后能在练习模式里做到，但实战中就没有任何希望。还看到有人问天师应组装什么样的电脑，因天师的回答而讨厌他，记得天师是这么回答的"我对用非AMD的CPU的一切电脑嗤之以鼻。"（大意）不由感慨，其实男人与女人一样是感性动物，比起话语有没有道理更在意的是说话的口气。我想只要是稍对当时的电脑有了解的，就会知道当时AMD的U比INTE好得多，不仅是性价比，连绝对性能都全面压过，奔4的差可说是有口皆碑的。有关天师的话题就此打住，因为我对他实在所知不多。

关于骗子广告，这实在是整个社会的事，电软虽有责任，但要完全怪它，未免有失公正。我只说我亲见过的一个在杂志上打广告的商店，因为卖得都是动画与游戏的盘，所以故意骗钱倒是没有，但邮寄的盘也多是挑盘面不好的，因为来店里的人会挑而邮购的人就没有这个能力了，甚至邮购的盘正好没货就塞些其他盘进去凑数，不过以这些商家那微薄的利润来看，我也说不出他们就罪该万死的话。如果不从根本上改变，这样的现象就无从避免。

以上的辩解我不知是出于对电软的感情还是自己的公道心，所以还是说说我虽然接触电软最早，但还是想复活电电的原因吧。

分享(0)

14验证机 1UP

要说游戏日继承的是谁的衣钵，我认为应该是电电，游戏日其实就是个去除了动漫等游戏相关的周边主题深度研究但在读编往来的栏目中更加放开的电电。电软的攻略，即使在做的最好的时候，也不以详细全面著称，甚至连象UCG那样连续几期的补完研究也没有。网上也早就有相关文章说电软的宗旨就是对所有主题都是点到即止，不让一个主题占用太多页面而让不喜欢这个主题的读者产生反感。现在我不得不说这是个绝对错误的决定，因为即使每个话题都是浅尝即止，我也不是对其他的内容都喜欢，还不如把一个主题说透，即使我不喜欢这个主题，也不会不喜欢所有的其他内容。而这个错误到了互联网时代就变成致命的了，作为一个专业杂志，做的主题连一个业余的网友都不如，你还能混得下去吗？尤其是在风林那茬编辑们离开后，这个问题就更加的突出了。

还有一个很大的不满来自于游戏批评，虽然我期期都买并期期都看了。并不是对其内容不满，也无关其中各个评论预言的对错或我是否同意，因为无论如何还都算是些言之有物的文章，至少比许多所谓华尔街跳出来唱衰掌机、3DS但其实根本不了解游戏市场的所谓经济专家强得多。而是在于这本书推出的时机，正是PS行将就木，DC苟延残喘，PS2方兴未艾的时期，杂志上本来内容就因为老主机没什么新游戏，新主机游戏还没来得及出且拥有者稀少而变水，却还把这些有质量的干货抽离，实在不知脑子怎么想的。诚然这样的内容可能爱看的人不多，不过这也就意味着买游戏批评的人不会多，单独出书是赚不着什么钱的，但这些文章却对提高杂志的权威性有着重大的好处，对充实杂志因为新主机而暂时空虚的内容也有很明显的好处。如果把这些内容充实进杂志，至少我就不会去买或至少不会那么早去买UCG来填补电电完蛋后的空白。不过现在想想，UCG其实也一直在这么做，比如那些专门的攻略本甚至专为E3专门出的游戏光环，但我却没因此对UCG有什么想法，这大概就是有爱无爱的区别吧？

后来的电软一直觉得与UCG不过半斤八两，UCG攻略好些，电软读编往来之类的栏目好些。可是我想我是绝对无法喜欢上UCG的，靠翻译日本的攻略起家的，与疼讯有什么区别吗？有谁喜欢山寨吗？更别说UCG出了这么多年，连一篇自己的能叫大家耳熟能详的文章都没有，比如电软的《乌鸦乌鸦叫》、《游戏中毒症》；电电的《魔神1440》、《天边的海盗旗》等。但也许游戏杂志的根终究还是在攻略上，或者从PS才接触游戏的那些人反感电软挺DC，又翻出了电软挺SEGA的旧帐，电软的口碑也就多是由些老读者在撑着了。但现在的停刊，却绝对是咎由自取的，实在不值得同情，只留下看着电软成长并覆灭的人对自己青春的怀念与感慨。

回顾了一下自己写的东西，除了天师就没有提过关于编辑的事，大概是因为我不会崇拜任何人的关系吧。我会喜欢某人唱的歌，某人写的书，某人的球技，但绝对不会因此对某人就推崇备至，所以那一众小编对我来说不过是知道的资讯比我多的游戏爱好者而已，文笔也并不比我更好，除了日文。所以我对杂志编辑的感慨，只有"啊！新来的这个还不如走了的那个。"如此而已。

昤凌翎 BOSS

写的不错啊。。。不过后期质量下降也是脱了上头不给钱没人手的福

下注德国胜，输掉35900金币
下注阿根廷胜，输掉2000金币
首次登录竞猜，获得2000金币

14验证机 1UP

回复 @电软饭 :
最初肯定得抄，否则没有借鉴，连攻略该怎么写都得钻研半天，那还办什么杂志？
但关键是以后，难道一直抄？就拿2000年后的电软来说，仍旧找几个日文翻译来翻译日本的东西，几个编辑再润色一下，那攻略怎么会比UCG差？看得出来电软还是想做些自己的东西出来的。我个人是很欣赏这样的努力并愿意支持一下的，可惜愿意为这些稚嫩的努力买单的人不多，电软的老板也不愿为此投资，电软的死也就成了必然。
有时在想，如果电软继续抄日本的东西，现在未必有UCG的出头之日，不过那样的电软也就早就已经死了吧。市场上不需要两个没有灵魂的UCG。
天朝的D，短时期内好象是天朝人占了便宜，但实际上却是扼杀了所有的天朝自己的相关产业。

剑魔美神 2P

UCG需要抄什麽，原先LU论坛愿意为他们白干活的人一大票，攻略和专题策划的质量更不比电软差。 电软后期基本都要照搬A9的攻略，能再恶心点么

14验证机 1UP

回复 @电软饭 :
外国公司也可以直接就让编辑把外国弄好的东西叫UCG的翻译一下直接出啊，虽然那不叫抄了，但也与UCG的小编们没有任何关系啊，要求严格的，甚至连排版都要求是统一的，那么小编们就单纯的成为一件工具了。
至于UCG小编们去E3或东京现场采访，只能说现在UCG有钱了，因为看那些影象，那么多年了，水平一点进步也没有，除了小编们的卖弄，与电软做的盘有区别吗？

14验证机 1UP

那时不上A9，也不看网上攻略，因为玩游戏时还上网实在太不方便，所以对电软的抄袭不了解。不过如果连给作者稿费都不发了，那也实在该死了。不知UCG在这方面做的怎么样？因为即使作者无所谓，杂志也还是应该给作者署名与稿费的。

14验证机 1UP

回复 @电软饭 :
2010年啊，我对电软的印象一直都还是07年以前的，那时的电软已经降价成6。99了吧？那时的电软已经等于死掉了啊，剩下的时间不过是在苟延残喘而已。那时对小编都压榨，更别说对杂志需要的各种资源了。对那时电软的小编，我只能说事情办得绝对是错误的，但情有可原，而且估计不联系原作者不发稿费，还是电软老板的决定吧，作为小编没必要为杂志社省这个钱啊。
现在忽然觉得有点好笑，电软倒掉后，中国可说是没有游戏杂志了吧？UCG是那什么国际媒体的，根本不是中国的啊。

skeidy 必杀技 3

不知今天为何突然想到了电软，本来想在网上搜最新的一期看看，结果却是在去年就停刊了。心中不知是何滋味，已经想不起来究竟是什么时候就不再买电软了，记忆中那还是龙哥和软体动物的年代，回想当年拿着电软打游戏是多么快乐，如今已过而立，却发觉那种纯粹而又简单的快乐恐怕再也回不来了。

分享(0)

举报 | 1楼 2013-05-30 14:07 回复

空空卡罗特 true_end 11

楼主来晚了

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-05-30 14:35 收起回复

skeidy: 呵呵，是呀 2013-5-30 14:40 回复

我也说一句

部长太多 遥不可及 14

优酷

哈哈

举报 | 来自iPhone客户端 3楼 2013-05-30 18:30 收起回复

skeidy: 2013-5-31 09:25 回复

我也说一句

大连法式亲吻 2P 5

哎18年了，哎从2008我就不怎么看了，我喜欢电软，喜欢他的回忆

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-05-31 06:38 收起回复

skeidy: 我喜欢他的倔强，和对硬派的推崇，电软是有个性的。 2013-5-31 09:23 回复

我也说一句

ぷ麒麟望月ť 金手指 12

往事只能回味。

顶级40书 2P 5

龙哥 软体动物。。。lz有10多年没看电软了吧。。。

---

brian80 1UP 1

网络化的现在这是必然的结局，但是记忆中的报刊亭依然回荡着我的声音，老板电软到了没？

猪猪帝 1UP 1

我也刚知道电软停刊了，虽然我好多年没买过电软了，听见停刊消息还是有点伤感。怀念，大象啊、小沛啊、龙哥、猴子什么的。我感觉这几年家用游戏机行业衰退的很厉害，PC单机和网游一统天下了。电软这种以家用机为主的杂志很难生存下去。

西池栋羽 bigboss 9

是啊，还记得买的第一期是合金装备4专题那期，特喜欢，然后就一直在买，但是改成薄版之后2年就不怎么买了，感觉没原来好了，之前一直在买掌机迷，感觉这两个杂志之间的互动特有意思，不过现在已经都是物非人非了……

NEOberkun winner 8

楼主真是幸福，比我晚伤感一年多

213是LZ 1UP 1

我从95年买到2002年。后面的，实在因为要上学，不能买了。
再一个，电软上面的游戏图片基本都是在网上摘的，电脑普及了以后，那些东西都能看的有意思的就只有特约撰稿了。。。

黑金水龙头 1UP 1

唉……

---

redmacg1 1UP 1

现在只有实用技术了

夏尼玛爹手 true_end 11

楼主大精萧怪了！

流氓兔0015 1UP 1

今天把旧杂志都清理了，告别旧时代，时间太快了，一眨眼快二十年了。

Mr蓝光 1UP 1

我也是今天才知道停刊了，，，以前买了n多的杂志毕业后卖了就没关注了，没想到。。。唉，喜欢小沛，喜欢各种有深度的分析文章和电玩历史，喜欢点击收藏。。。没想到游戏杂志在中国已经站不住了，，互联网的发展啊。。

FINALFANTSYVII true_end 11

好怀念原来买电软的日子……

---

yuandamiao 必杀技 3

我也刚知道……家里还有一大摞~就这么没了？我还准备上班了开始再买呢多有意思的书啊草

隐居谢哥 必杀技 3

我也是啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊

赤巴脚大仙 winner 8

望着家里一堆电软 想想还是留着吧 搬家N 次都没舍得扔

---

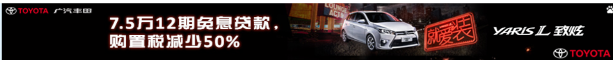
szzwd true_end 11

“却发觉那种纯粹而又简单的快乐恐怕再也回不来了。”这句话深深刺痛着我

包姬 1UP 1

老板。电软来了吗？？？我等到花儿都谢了……

↑我曾经说的次数最多的话



忧伤的皮皮 1UP

唉我也老了

分享(0)

举报 | 1楼 2012-07-15 15:54 回复

忧伤的皮皮 1UP

那时候才上的小学，人还没街机高，家里就一部压岁钱买的红白机，什么牌的忘了，肯定是"兼容机"卡带就5个游戏的"300合一"什么大蜜蜂，小蜜蜂，……那时候喜欢玩街机，真·侍魂霸王丸地狱变。96年某期里面就送侍魂的招贴画，当时零用钱一天5毛，10多天后我就筹够了钱~~~~~

举报 | 2楼 2012-07-15 15:59 收起回复

S末日审判S: 96年第六期送的武士道列传海报，霸王丸，橘右京，娜可露露三人，这个我记得很清楚
2012-9-27 20:58 回复

我也说一句

部长太多 遥不可及 14

围观3楼

举报 | 5楼 2012-07-18 18:14 回复

浪花1313 1UP

我最早的是一本GB的书 黑白的 因为借同学传阅回手上的时候已经掉了封面，之后的好几页也都烂了。。我也不知道这本书叫什么了 第一篇攻略是口袋的，第二篇是萨尔达梦见岛

举报 | 6楼 2012-07-19 14:57 回复

发表回复 分享到：
发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表





电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 帖子：96,993 签到 03月24日 漏签0天

看贴 图片 精品 视频 游戏

7 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

Triunity信仰 1UP

留个脚印····
至今深深记得电软那句影响最深的话 重度不死 硬派最高 电玩为玩家而生 玩家为电玩而存
没有了电软 ···忧伤

分享(0)

举报 | 1楼 2013-09-27 22:36 回复

部长太多 遥不可及 14

我懂你的意思

举报 | 来自iPhone客户端 2楼 2013-09-28 09:16 回复

easycat81 true_end 11

时至今日电软为何而死还是个未解之谜，但是杂志社这种不负责任的态度真的是令我们非常的失望……

举报 | 3楼 2013-09-28 13:06 收起回复

安闲_铃: 这又不是一直为杂志努力的编辑们能左右的事情
2013-9-28 17:57 回复

Triunity信仰: 实话···其实我还是很喜欢电软的编辑 很有个性
2013-9-28 20:17 回复

easycat81: 回复 安闲_铃 :我不是说编辑不会，而是电软决策层的问题，编辑们和广大读者都是受害群体。
2013-9-29 11:50 回复

笑三笑三笑: 为何而死？？就是因为不挣钱了 没人买了 要赔钱了 电软曾几度险遭易手 只不过这次玩真的了
2013-10-9 11:38 回复

我也说一句

生化之Gouki 金手指 12

忧伤已无用了，看看今天的UCG。也快了！

举报 | 来自iPad 4楼 2013-09-29 20:59 回复

7 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到:

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表



电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,743 贴子：96,993 签到 03月24日 漏签0天

4 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

柔道晓婕 NPC 6

把里面的几个分享都过期了。。。所以求一下啦

分享(0)

举报 | 1楼 2014-10-11 09:34 回复

怀旧之心 1UP

扫描全集？
哪有的事情

举报 | 3楼 2014-10-11 18:37 回复

zheng201194 NPC 6

据说那个人的硬盘坏了，扫描的书全没啦！

举报 | 4楼 2014-10-12 22:16 回复

viakt333 1UP

我有，不知道存在哪里了，可能刻成光盘了，不全

举报 | 来自手机贴吧 5楼 2014-10-31 19:09 回复

XYZ123AAA 1UP

淘宝上貌似有个人在卖创刊号---2012年完结篇的全套电软，要价600元，发现的时候我那个激动啊，这可是天大的便宜啊！最后一问卖家才知道是扫描版的！

举报 | 6楼 2014-11-01 21:19 回复

4 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

发表回复 分享到：
发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表



米罗超级棒 (楼主) 2P 5

想当初，电软被戏称电子游戏广告，广告占杂志内容的很大一部分。而且还是黑白的，只有几页彩页。还说什么不登广告不赚钱，彩页少也是成本问题。可是后来UCG出了后不仅广告少，而且还是全彩页。可就这样当时的DR还是一副我是老大我怕谁的姿态，一点改进也没有，直道后来UCG后来居上DR才被迫成全彩页。

分享 (0)

举报 | 1楼 2009-01-11 23:29 回复

米罗超级棒 (楼主) 2P 5

虽然说了DR很多坏话可我却是DR的老读者了，我是从94年DR第2期就一直坚持购买的，一直买了10多年，可到后来实在看不下去了，才转投UCG去了。不过还是希望DR能从新站起来。

举报 | 2楼 2009-01-11 23:33 回复

mizuja 1UP 1

端正态度很重要...
DR的态度很...我不知道怎么说...
当时GBA才开卖时,有个玩家,当时那一年不记得了,好象是人家写信在读编往来里询问GBA屏幕如何保护来着,编辑是谁我忘了,编辑回了人家一句,也不是啥好东西,想怎么使怎么使...
实话说,这样的态度,令买书的心寒,买了书写了信的更心寒...
相反,UCG类似问题的回答倒显得要贴心的许多

举报 | 3楼 2009-01-16 10:28 回复

q3180947 1UP 1

哎 DR啊DR 我可是你的忠实读者 可现在你让太多的读者心寒了 希望你能改正自己的错误 让我们看到全新的你啊！！！！！

举报 | 4楼 2009-01-17 16:19 回复

A9☆EG 1UP 1

都去A9和EG吧
那两个论坛都是DR的支持者，说DR不好的在那两个论坛是不会有好结果的，绝对会被群起而攻之
在A9和EG有回家的感觉

123.118.131.*

LS这都谁跟你说的呀，在A9骂过电软的可不是少数悠。

鬼畜夜行 true_end 11

大家，淡定~~~~~~~~

吃_心绝对 bigboss 9

我都不知道那俩是啥

来报个到 喜欢收藏游戏机和游戏的宅男 也很喜欢UCG的

只看楼主 收藏 回复

麦浪BJRT
正式会员 4

上图 之前也不知道这个贴吧 是别的贴吧朋友推荐说这个吧厉害就来 知道里面藏龙卧虎很多啊 小弟只是个爱UCG的游戏迷 后来总看杂志么 就迷上了收藏限量游戏 普通的就入D版的玩了

估计有人会看到亮点了

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2014-03-10 01:16 回复

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

相关推荐

- 唉，我的游戏机连同两个游戏卖了，心好痛。 装箱之际，我深深的吻了... 271
- 美国：收藏老游戏和游戏机涉嫌违法！ 美国电子游戏产业的主要... 235
- 无聊推荐一款屌丝宅男喜欢的游戏 游戏名字叫《炮傣》 我... 108
- 游戏机界影响力这个能排第几？ 64

赵沣一世祖
小吧主

那个莫非是索尼80寸的4K电视？？？

举报 | 2楼 2014-03-10 09:24 收起回复

MAX1036
核心会员 7

极上人~~~妻，呵~~~~顶顶

举报 | 3楼 2014-03-10 09:42 收起回复

MARINE

kyannlee
小吧主

别的还好，那堆umd真心让我羡慕嫉妒恨了~土豪求结婚~

举报 | 4楼 2014-03-10 09:48 收起回复

飞天小魔猪ACE
吧主

欢迎 欢迎~

举报 | 5楼 2014-03-10 10:34 收起回复

Voice of meitu 欢迎大家访问GAME集中营吧

leon8832
知名人士 11

石化中！差距贴！！楼主这些传奇级神物的带上墨镜才能观摩此贴！！居然还有夜勤病栋！！
快来加入GAME集中营QQ群吧！230515682

举报 | 6楼 2014-03-11 22:49 收起回复

诚信商家 游戏城寨数码玩具店 http://shop71089457.taobao.com

麦浪BJRT
正式会员 4

没人啦

举报 | 7楼 2014-03-18 22:12 回复

敷衍_怎么演R
初级粉丝 1

浪总，我们交朋友可好？

举报 | 来自Android客户端 8楼 2014-03-20 01:26 收起回复

FCN64爱好者
知名人士 11

你这个是那个贴吧的？是你的吗？

举报 | 来自手机贴吧 9楼 2014-03-21 09:23 收起回复

青春DER792
初级粉丝 1

光环！！！！

举报 | 来自Android客户端 10楼 2014-03-21 23:18 回复

ybvscd
正式会员 5

收藏的很好，东西不多

举报 | 来自iPhone客户端 11楼 2014-03-23 03:00 回复

赵沣一世祖
小吧主

大神镇楼啊。。。然后贴吧里就很少有人发东西了

举报 | 12楼 2014-03-24 09:19 回复

安娜李贝特
中级粉丝 2

塞尔达 编小帽

举报 | 13楼 2014-03-24 14:51 回复

z359386903
初级粉丝 1

生化危机 4的电锯手柄？？

举报 | 来自Android客户端 14楼 2014-04-06 20:08 回复

无双之凤翼天翔
小吧主

泪目

举报 | 来自Android客户端 15楼 2014-04-07 15:20 回复

秋朋q27
铁杆会员 9

真牛掰了~~~

举报 | 16楼 2014-04-19 13:56 回复

annieuuq
知名人士 10

UCG5周年那个不是有个手表吗？怎么不见呢？

举报 | 来自Android客户端 17楼 2014-06-06 19:37 回复

街头灭杀男
铁杆会员 9

拜见土豪...

举报 | 来自iPhone客户端 18楼 2014-06-10 18:59 回复

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,743 贴子：96,993

理东西发现旧收藏

只看楼主 收藏 回复

楼主 哦呵叮唔 winner 8

分享(0)

---

aixixia true_end 11

这东西很有纪念价值啊！

828三明治 true_end 11

这可是好东西！！

傻帽儿李有理 NPC 6

牛掰

银色的魂 level_up 2

当年有能力买这个东西

估计现在都奔3了

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

推荐 来自 贴吧游戏

坠落的橙色恶魔 金手指 12

哇哦(*'▽'*)♪

空空卡罗特 true_end 11

求低价转让

楼主 哦呵叮唔 winner 8

商品社会 - 郑钧

商品社会 歌手：郑钧 专辑：赤裸裸 00:00/00:00

@空空卡罗特

鲁邦三世7 1UP 1

当年买不起的路过，只能看看

KCOC9985 1UP 1

打算出售吗，有意联系

豆狼黄蜂秒全场 1UP 1

8000元诚心收购！

雪飘西 BOSS 7

吓尿

翼の光华 winner 8

好东西

赏金猎人x屠夫 level_up 2

好东西

湖猛贼 level_up 2

我当年也是买不起啊

江枫十三少 1UP 1

当年我也想买了，就是舍不得钱

动物园小毛 1UP 1

快氧化了吧

笑三笑三笑 NPC 6

当作记忆吧 这个东西没有市场的 现在回想一下被《电软》坑了不少钱（周边）2000年前的增刊都是好东东 之后的就。。。。。

我纯学不会她装 秘籍 4

1994=。=
还没我呢=。=
很有纪念价值啊，就算氧化了，也能回想起那些年的时光吧！
楼主好好留着吧

---

foxchris501 level_up 2

我只有一枚生化危机的 忘记是不是买的了

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

分享到：

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

game集中营吧

已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

签到 03月24日 漏签0天

看贴 图片 精品 玩乐

14 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

飞天小魔猪ACE
吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-12-22 10:43 回复

相关推荐

- 【转】历代游戏主机最强游戏画面 — 有几点要说明的：1有些… 149
- 三款steam主机已经可以预订了，价格挺不错的 — 这是syber的steam machi… 74
- 问价格，只算主机 — 求解这套价格，朋友说40… 35
- 试出台式主机，价格不福利不包邮 — 电源450w模组，通电10小… 38

飞天小魔猪ACE
吧主

Console prices, adjusted for inflation

Price	Console	Original price
$796	1977- Atari 2600	Original price: $200
$935	1979- Intellivision	Original price: $300
$410	1982- ColecoVision	Original price: $175
$412	1986- Master System	Original price: $200
$412	1986- NES	Original price: $200
$346	1989- Genesis	Original price: $190
$365	1989- TurboGrafx 16	Original price: $200
$1,125	1990- NeoGeo	Original price: $650
$332	1991- SNES	Original price: $200
$1,095	1993- 3DO	Original price: $700
$391	1993- Jaguar	Original price: $250
$446	1995- Playstation	Original price: $300
$595	1995- Saturn	Original price: $400
$289	1996- Nintendo 64	Original price: $200
$272	1999- Dreamcast	Original price: $200
$395	2000- Playstation 2	Original price: $300
$259	2001- Gamecube	Original price: $200
$389	2001- Xbox	Original price: $300
$348	2005- Xbox 360	Original price: $300
$567	2006- Playstation 3	Original price: $500
$284	2006- Wii	Original price: $250
$300	2012- Wii U	Original price: $300
$400	2013- Playstation 4	Original price: $400
$500	2013- Xbox One	Original price: $500

举报 | 2楼 2013-12-22 10:44 回复

Voice of meitu
欢迎大家访问
GAME集中营吧

赵洋一世祖
小吧主

3DO这是要砸死几个的节奏么？？

举报 | 3楼 2014-01-06 17:48 收起回复

飞天小魔猪ACE: HAHA,知道我大3DO的厉害了吧~ 2014-1-6 22:03 回复

赵洋一世祖: 回复 飞天小魔猪ACE :如此神器，待我2015年再来战过！！ 2014-1-9 18:39 回复

我也说一句

bruce399
中级粉丝 2

3DO,为啥价格那么高啊，好不科学，

历代主机首发价格一栏~

只看楼主 收藏 回复

举报 | 4楼 2014-05-10 15:54 收起回复

飞天小魔猪ACE: 这个得问松下，不过95年在国内 土星才是最贵的 2014-5-10 21:36 回复

黑七吧嗒: 回复 飞天小魔猪ACE :97年买的SS是3500，价格最高时候记得是4800。当时3500是我和我老婆工作两个月的赤膊工资。 2014-12-8 21:06 回复

飞天小魔猪ACE: 97年SS差不多是3000上下，94年SS刚发售香港一度抄到8000，然后徐徐下降，95年时稳定在5500左右，PS4800，到98年SS降到1800。我是95年12月的3DO，97年春的SS，隐约记得盗版盘25一张 2014-12-9 10:11 回复

我也说一句

iloveique
知名人士 11

3DO游戏还是很棒的。没事就拿出来玩一下。

举报 | 来自Android客户端 5楼 2014-05-10 16:12 收起回复

飞天小魔猪ACE: 玩哪个3DO游戏呢？我有时会玩玩街霸IIX 2014-5-10 21:35 回复

我也说一句

MAX1036
核心会员 7

好贴，如果有日版价格更爽。哈~~~顶~~~

举报 | 6楼 2014-05-12 21:32 回复

MARINE

赵洋一世祖
小吧主

这是要引诱诸位豪杰跳坑的节奏啊！！！

举报 | 7楼 2014-05-13 10:27 回复

youngsound
人气楷模 12

NG和3DO亮了！松下只是个卖电器的，大家别喷了。。。

举报 | 来自手机贴吧 8楼 2014-12-09 23:18 回复

lhr8821081
知名人士 10

3do 这么贵？这还是那个年代

--一如既往来自不知道为啥这么好的助手版贴吧客户端

举报 | 来自Android客户端 9楼 2014-12-21 12:26 回复

14 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验
更多定制特权
兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧

睡神0083
0 [获取]
我的本吧信息
排名：228 — 高级粉丝 3
经验：29/30

推荐应用 NEW

斗地主 美女直播 t豆娱乐城 终极教师 食神争霸 百度钱… 古剑奇… 添加应用

应用中心 应用礼包

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发 表 保存至快速回贴

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433 签到 03月24日 漏签0天

看贴 图片 精品 玩乐

0 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

Soviet所谓爱
铁杆会员 8

首先是世嘉与微软结盟的来历：
早在94年初，世嘉便试图与微软合作，希望将Windows系操作系统搭载于世嘉土星之上，然而微软认为土星硬件设计过于复杂且3D性能不足，故未能成功合作。后来在97年的时候，微软非常看好世嘉的第七代新主机DC，便决定与世嘉建立合作关系。微软为世嘉定制的专用Windows CE系统，为DC游戏制作者提供了相当友好的开发环境（不过基于Wince的DC游戏似乎没多少..印象里最好的就一个机战Alpah）。

世嘉与微软盟约的一时崩裂：
大川功会长知道，DC终究难有光明康庄的未来，为了使DC的生命能够长久延续，为了使多年追随世嘉的忠实玩家能够有一个新的栖身之地，他屈尊数次会见微软头目比尔•盖茨，希望微软的新家用主机能够兼容DC。但比尔•盖茨不同意大川提出的"微软新主机必须可联入互联网，以便支持DC的网络游戏"这一要求，二人最终谈崩。后来，大川接受日本某媒体采访时说："我们与微软的合作已经结束！"从这一刻起至大川功晏驾，世嘉与微软不再是战友关系。所以我认为很多玩家说什么"微软继承了世嘉的硬派精神"云云，实在不恰当。

世嘉与微软关系再度趋于友好：
XBOX推出以后，世嘉也对其大加支持，如果没有世嘉的支持，XBOX在日本必定首发暴死，实际上有了世嘉他后来还是在日本暴死了。世嘉之所以对XBOX也大力支持，完全是"平台未知论（platform agnostic）"早期不成熟的结果，我认为世嘉完全没有必要支持XBOX，应该任由其大暴死。铁甲飞龙Orta这样的顶天神作，不给大众化主机PS2实在可惜。
但是，当时世嘉玩家里普遍有一种思潮，就是认为XBOX是DC的继承者。据2002年《电子游戏软件》杂志记载，香山哲曾经对媒体说："XBOX虽然是微软出的，但是世嘉真铁杆却将其视为购买目标。"此外据电软记载，香山哲还透露称在XBOX发售前微软表示过"XBOX就是面向SEGA FANS的硬件"。按照这样的话，世嘉不可能忽视微软，反而会出力支持。不过我暂时没有查考到日文史料，所以不排除"香山哲透露微软说'XBOX是面向世嘉FANS的'"这句话是电软编辑部内憎恨索尼又鄙视任天堂的世嘉铁杆小编所自行编造的。
后来世嘉与微软重新进行高度合作关系，是世嘉借助微软的技术力，与其合作研制千寻街机基板一事，死亡之屋3就是那上面的。不过转头一想，这也不能说明什么，世嘉与几十年的宿敌南梦宫并任天堂还合作搞三角力量基板呢，所以我认为这应该也是世嘉"平台未知论"、"平衡业界"实践行动的一环。

微软与世嘉的两次收购事件：
早在2000年，外界便流传出"微软将要收购世嘉"的消息，但美国世嘉断然否定了此事，并表示："我们不会把公司卖掉，我们的运作很健康"。据美国世嘉前总裁、传奇人物彼得•摩尔（此人被一些美国玩家视为杀死DC的人，实际上他在这件事上比较冤枉）称，大川功在2000年，的确曾与比尔•盖茨商议过出售世嘉股票一事，终归没有谈妥。
2002年春，微软再度与世嘉秘密商议购买股权一事，微软当时急需与日本厂商合作。微软计划将世嘉纳为其子公司，并给予世嘉大量资金买下史克威尔作为世嘉的子公司——如果计划能够顺利进行的话。但微软与世嘉的谈判进入最后阶段时，世嘉认为对方与自己在内部管理制度方面差异过大，社内高层亦存在排外情绪强烈者，谈判遂告破裂。所以是世嘉拒绝了微软，不是微软不想要世嘉。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2015-01-07 13:59 回复

0 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦 快速回贴
开通超级会员发贴6倍经验
发表 保存至快速回贴

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,997 签到 03月24日 漏签0天

木头关于停刊回答~~~

已收藏 回复

222.83.251.*

本来打算就一直“壁纸”下去了，但今天偶然的从某个链接中进到了电软吧中，发现我这个乏味又充满了汗臭味的BLOG居然有人在跟着看，真给我脸，羞愧之下觉得有必要继续在这里扯淡，继续找骂。

标题是我今天中午吃的，电软休息，办公室里人真少，只有掌机迷的伙计们在，没有杨柯来跟我吃午饭就忍到下午溜达到街口花7块钱买了馍和米线，非常经济。单位附近的餐馆都涨价，逼得大家不得不去吃超小饭馆的经济餐，这样算下来每天中午都可以控制在10元以内，甚合我意。

五一是周董的演唱会，花了高价买了票，结果动感地带搞充值送票，我傻眼，只能安慰自己了，白扔了台PS3。等五一看完演唱会后搞掉图来帖帖。

下面回答回答电软吧里的一些帖子，我说的也不一定都是真的，当我扯淡，随便看看就好：

●说电软6月左右停刊？

这不就是纯扯淡嘛。电软9.8元送大碟这么长时间都扛得住，扛到别人都涨价了。所以说，要停刊也要到涨价后才可以啊~~~

●想开个电玩店 哪位知道游戏机在北京的货源

劝您还是别开了，何必呢……

●荇菜是不是辞职了？

今儿早上我还折磨丫呢……这期电击收藏有真人SHOW，还有丫一小脑袋儿呢……当然我也再次责任出镜，接下来有很有多很有意思的东西会陆续出现……

先聊这么多，不知道下次写要到什么时候了。今年很多人都要结婚了，恭喜恭喜，过几天喝魔王喜酒先。祝早生魔子~~~~~~~~~~~~~~~~~

++++++++++++
原文地址：http://blog.sina.com.cn/s/blog_4bc32351010099ke.html
=====
某邗不说大家也知道~~就是前2期升了~现在稳定在12元/本
可惜我以为能把那个小DVD换成普通的~~不换的话，升没什么意义~~

分享(0)

222.83.251.*

本来打算就一直“壁纸”下去了，但今天偶然的从某个链接中进到了电软吧中，发现我这个乏味又充满了汗臭味的BLOG居然有人在跟着看，真给我脸，羞愧之下觉得有必要继续在这里扯淡，继续找骂。

标题是我今天中午吃的，电软休息，办公室里人真少，只有掌机迷的伙计们在，没有杨柯来跟我吃午饭就忍到下午溜达到街口花7块钱买了馍和米线，非常经济。单位附近的餐馆都涨价，逼得大家不得不去吃超小饭馆的经济餐，这样算下来每天中午都可以控制在10元以内，甚合我意。

五一是周董的演唱会，花了高价买了票，结果动感地带搞充值送票，我傻眼，只能安慰自己了，白扔了台PS3。等五一看完演唱会后搞掉图来帖帖。

下面回答回答电软吧里的一些帖子，我说的也不一定都是真的，当我扯淡，随便看看就好：

●说电软6月左右停刊？

这不就是纯扯淡嘛。电软9.8元送大碟这么长时间都扛得住，扛到别人都涨价了。所以说，要停刊也要到涨价后才可以啊~~~

●想开个电玩店 哪位知道游戏机在北京的货源

劝您还是别开了，何必呢……

●荇菜是不是辞职了？

今儿早上我还折磨丫呢……这期电击收藏有真人SHOW，还有丫一小脑袋儿呢……当然我也再次责任出镜，接下来有很有多很有意思的东西会陆续出现……

先聊这么多，不知道下次写要到什么时候了。今年很多人都要结婚了，恭喜恭喜，过几天喝魔王喜酒先。祝早生魔子~~~~~~~~~~~~~~~~~

++++++++++++
原文地址：http://blog.sina.com.cn/s/blog_4bc32351010099ke.html
=====
某邗不说大家也知道~~就是前2期升了~现在稳定在12元/本
可惜我以为能把那个小DVD换成普通的~~不换的话，升没什么意义~~

---

§淡蓝柒瑾§ NPC 6

请问杨柯来是谁啊��

121.18.77.*

Mr.P
不停就好啊 不停就好

211.68.241.*

电软现在都什么情况了，怎么还一副我是老大我怕谁的“居高临下”的姿态？

211.68.241.*

电软9.8元送大碟这么长时间都扛得住，扛到别人都涨价了。所以说，要停刊也要到涨价后才可以啊~~~

买电软一个月=9.8×3=29.4元
买UCG一个月=12×2=24元

这还是在电软没涨价的情况下，每个月就要为电软花29.4元
电软再这么扛下去，估计读者们就都扛不住了

211.68.241.*

量变价不变，正好可以用来正确的形容现在的电软

还是9.8没错，但一个月已经几本了，大家没算过吗？

就看到9.8元价格没变，却没看到每月出刊时间的变化，这就是只盯住9.8元这个所谓的“没变”价格的悲哀！

如果电软以后价格也提到12，那么一个月电软要为电软花多少钱呢？12×3=36元

现在和将来，电软和UCG谁让读者花的钱更多，就不用在多说什么了吧~

---

aixixia true_end 11

真累~喜欢的就买,不喜欢的就无视即可~或者也可以是觉得当期内容合自己胃口再买也行��

来自狗熊市 NPC 6

路过书店看见出书了 就顺手买下。。��

来自狗熊市 NPC 6

哦不 是杂志。。 - -

211.137.170.*

现在还是稳定在每月两期啊,只是二月份出过三期,阎家里都提到过��

来自狗熊市 NPC 6

我不买UCG
就是连个问题 mini dvd
和编辑交流写的很含糊 就那么几句话
而且ucg玛娜个人明星色彩 换句话说 本人不是 应该是纵多所谓的fans的追捧吧
抛开一切以上问题 ucg 在内容排版上 都要比dr好
要说dr比 ucg哪里好 就是dvd 和阎��

60.12.93.*

N年没买电软了，本来是一月一刊，后来一月两刊，现在一月三刊了？？？不了解行情啊！！！��

218.82.140.*

悲哀阿，你说几本，你就算算今年DR总共才出了几本？
还1个月3本？小学算术都不会算，你够悲哀的！

218.84.166.*

不应该啊，，，

---

jus啊嗯_改 NPC 6

直接问候你妹好了

回又3红了 true_end 11

回复：15楼
按照鬼姐的话说：

15L的挖你妹啊！

最爱HIKKI winner 8

挖挖挖~ 挖你妹啊！！！！！！！！！

鬼鬼姬 金手指 12

本人做出了一个很不好的榜样，我有罪~~~

123.114.204.* 1UP 1

70后拥有全部期刊，包括创刊前以书带刊的两期，特来此悼念！我的集中营！我曾经的……

空空卡罗特 true_end 11

我**挖坟。。。

部长太多 遥不可及 14

坟？

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及“七条底线”

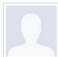
开通超级会员发贴得经验

发表



电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,996

签到 03月24日 漏签0天



183.44.35.*

1UP 

最初接触这本书是读小学四的时候就在表哥家看这本杂志啦，觉得那时候竟然会有书介绍游戏，很新奇。那个还是SS和PS的年代。当时没有能力买这书，只可以每出一期就在书报亭看。一看就是差不多一个小时.那时候的电软还是黑白加几页彩纸的。记得写著"中国游戏第一刊"不知道有没有记错....直到了初一的时候就买了我的第一本电子游戏软件。那时候的电软已经进入了彩页和ps2年代了.我拿著看了又看，页翻了又翻，在家看完又带回学校跟同学一起看.那时没能力每一期都买，但每买一期都会跟同学一帮人在看在讨论游戏.当时很喜欢枫林和龙哥这两个人.后来因为中考就停了一段时间没买了。直到高一买的某一期电软，发现了有个叫"唯夜"的人.很喜欢她的闯关族的家。之后就迷上她了.很喜欢这个主持的风格啊。还有华亮的插画.那时候的电软也很好看.差不多每一期都买..到了07年中后期的电软，说唯夜病了，不能主持闯家，再后来..说唯夜走了.哎.不知道哪一期电软唯夜说过。其实叶子和唯夜是同一个人来的..不过还有很多人都以为她们是两个人.之后的电软华亮也走了。看著她们一个个地走，很不舍得.但也坚持买.但看到电软的衰落大不如以前.就想到当年的辉煌.觉得悲伤.哎...再看看电软从9.8走变成6.9，从厚厚的一本变成薄薄的游戏杂志。心里更加心酸。到了2010年年底我就再也没买过电软了.不是我不喜欢电软，我也没有背叛过电软去买过UCG.只是我觉得我今天买的这本电软已经不是我认识的那本了.我想在我心中留下的是最辉煌那个时候的电软。想不到到了今年，竟然停刊了.. 曾经的中国第一本正式游戏志 .如今到了这个地步.希望能够复刊之后能做出以前那本电软给我们看

分享(0)

举报 | 1楼 2012-06-21 05:08 回复

火武耀洋 1UP

我是3.7才听说电软停刊的 第一时间顶着外面的大雪跑到书报亭把最后一期入手，回家的路上心理那个不是滋味啊！！！！想想从94开买一直到现在 18个年头了 从一个小屁孩到现在人到中年眼看奔三了 哎 回家把床底翻开 找出了过去的"记忆"一本本翻开 看着当年的黑白页忆起童年的美好时光眼角不经意间泪水滑落，没有遗憾 人生中最美好的童年有"电软"一起陪我度过，知足了！拍了几张照片和大家一起分享

火武耀洋 1UP

火武耀洋 1UP

不破楼兰不还 1UP

楼主威武。。。
我下次整理一下后也晒晒。
大家都是同道中人。。

火武耀洋 1UP

回楼上的 不好意思啊 不出售啊 要卖早就卖了 留着给我儿子玩游戏用 哈哈！！！

火武耀洋 1UP

电软还有可能复活吗 今天又收拾里一遍床底下 泪奔

夏尼玛参手 true_end

顶顶顶顶顶！

顶顶顶顶顶！！

标准十五字！！！

部长太多 遥不可及

ccf1st 金手指

楼主，少99秘技宝典！

lenx2 1UP

楼主你害我眼泪刷刷的......

几经动荡（搬家）之后，我除了少数几本还得以保存之外，其它书都不知所踪了，泪奔

唉，纪念那些逝去的青葱岁月

new203230 level_up

《菜鸟通》我的最爱，当初就是看着上面的攻略玩樱大战3打出大神一郎的隐藏技能震天动地，还有很全的《梦幻之星online》介绍，大爱。

spark7878 1UP

我还有08年几十本电子游戏软件谁要

caipeibin1 1UP

楼主.翻一下看一下.有没有一 篇奇幻小说.讲一个魔术师.名字忘掉了.看到的话.告诉我一下.

串丽子昂 金手指

秘技宝典续不是电软出的

10201917 1UP

你牛，看看封皮流口水

雪飘西 BOSS

我顶顶

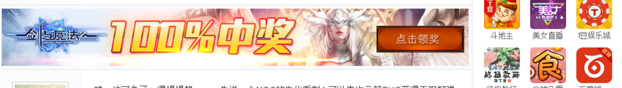


iloveique 知名人士 11

任何机种，任何游戏全部都可以！

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-03-30 18:03 回复



飞天小魔猪ACE 吧主

哇，这可多了，得慢慢想，，，先说一个NGC的生化重制1 可以靠次元箱BUG获得无限榴弹炮

举报 | 2楼 2013-03-30 19:04 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

SS版大战略千年帝国之兴亡，可以在购入装备界面用BUG调出无限金钱，绝不是官方秘技。

举报 | 4楼 2013-03-30 21:06 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

FC版激龟忍者传，可以靠连续跳跃的BUG跳上不可能的台阶。喷神都没发现。

举报 | 5楼 2013-03-30 22:40 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

5楼如图

举报 | 6楼 2013-03-30 22:44 回复

leon8832 知名人士 11

饿狼传说，把对手逼到角落里一顿飞踹对手起来就趴下，哈，一直连死！

举报 | 来自Android客户端 7楼 2013-03-31 16:56 收起回复

飞天小魔猪ACE: 97KOF特瑞的无限连击也是如此，后来SS版97修正了这个问题 2013-4-1 09:23 回复

我也说一句

iloveique 知名人士 11

《功夫玛丽》又叫《玛丽10代》，一直按空中翻跟头键，可以一命爆机。

举报 | 8楼 2013-03-31 17:01 回复

youngsound 人气楷模 12

恶魔城的出城BUG，虽然我没用过！

举报 | 来自手机贴吧 9楼 2013-03-31 17:18 收起回复

飞天小魔猪ACE: 哦，这个当时很有名，虽然我也没用过~ 2013-4-1 09:34 回复

我也说一句

秋朋q27 铁杆会员 9

这个赛车游戏
撞车了按住十字键的中间，立刻纠正车头
靠这个BUG通关了~~

还有忍者神龟2，按住十字键的中间，可以走到屏幕最下方，一般小罗罗打不到，路上可以轻松通过，但是对BOSS无效

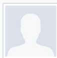
举报 | 10楼 2013-04-01 09:19 收起回复

飞天小魔猪ACE: 就差这个秘技，，，我竟然没有通关 2013-4-1 13:17 回复

我也说一句

难舍之情！！！

只看楼主 收藏 回复



狼神威司

1UP

电软是我一直坚持购买的一本游戏杂志，至今也有12个年头了.说心里话它给我带来了太多欢乐，也让我从而了解到游戏的魅力。在网络还不盛行的时代，电软就是我唯一能知道的游戏资讯，知道什么是PS，PS2，PS3，PSP，PSV，SS，DC，N64，NGC，WII，GBA，GBASP，NDS太多太多，快乐旨在欣赏，其实掌机迷停刊，我也猜到了，电软将是下一个牺牲，如果你不信可以自己看一下300期后的电软，总有一种小编有苦难言的感情依付在里面，让人看了不尽叹息，说多了也无益，可惜我也无能为力，只能默默祝福次世代走好，电软，掌机迷能像涅磐重生，给我们读者新的希望......

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-09 17:55 回复

内置20款经典8位游戏的"Fun PLAY"和"Fun GEAR"

只看楼主 收藏 回复

Soviet所谓爱
铁杆会员 8

这酷似索尼克脑袋瓜子的小物件，是内置了20款经典8位元世嘉游戏的"Fun PLAY"，发售于2007年，属"模拟器机"性质。主机手柄一体化，无卡带插槽，不可增删游戏，以三节七号电池为电源。其造型轻薄迷你，横长仅11厘米，边角处圆滑不硌手，易于握持。主要按键之手感亦非常舒适、有弹性，但机身上方的RESET键较娇气，长期按压容易损坏，能不用它就尽量别用。

此机绝非山寨货，而是得世嘉间接授权的正规产品。2005年01月，台湾爱胜（AtGames）与世嘉签订大中华地区独家销售协议，该协议使爱胜得到了制造、授权、贩售世嘉历代主机游戏平台(SMS、GG、MD、SS、32X、MCD、DC)之模拟器及其部分游戏软件的权利。Fun PLAY是爱胜授权香港FREETRON公司制造的，除在大中华地区销售外，还投放至西方部分国家。

统而言之，Fun PLAY乃物美价廉、有实用价值的机子，适合作为礼物馈赠小朋友，以培养新生代世嘉饭。本博士将来有了女朋友，和她去开房时，若是有揣着此物，便可缓和尴尬的午夜气氛（博士只爱世嘉游戏，对"鱼水之事"无大兴趣）。旅馆的电视机只要有A/V输入口就能玩，别忘带电池就行。

Fun GEAR是掌机版的Fun PLAY，横长13厘米，自带2.4寸小液晶屏，可外接显示设备。其游戏阵容与Fun GEAR别无二致，本博士将在下文逐一介绍。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-08-01 02:20 回复

Soviet所谓爱
铁杆会员 8

《索尼克冲击（SonicBlast）》
1996年末发售的GG游戏，日版名《G索尼克（Gソニック）》，乃最后一款日版GG游戏。属横版动作类型，流程简短，难度平平。本作当然是纯2D性质的，但角色之明暗层次感鲜明，给人感觉如同以3D多边形营造出的。主角可在索尼克和纳克鲁斯二人之中选择，索尼克会二段跳，纳克鲁斯则拥有登攀墙壁和空中滑翔的技能。
1997年12月，SMS版在巴西发售，画面比GG版差一些，因SMS的总色盘色数远逊于GG。Fun PLAY和Fun GEAR收录的《索尼克冲击》是GG版本。

《索尼克混沌（SonicChaos）》
本作有SMS与GG两版，皆发售于1993年秋，Fun PLAY和Fun GEAR收录了GG版。本作在日本只有GG版，名为《索尼克和泰尔斯（ソニック＆テイルス）》。
可从索尼克、泰尔斯二人中任选其一作为主角。当使用索尼克时，必须要集齐六颗混沌翡翠才可通关；泰尔斯则相对简单，他能在空中短暂飞行（直立状态下，按↑+跳跃键即可起飞），不需收集翡翠，且开场便拥有五条生命和三次接关数。
标题画面出现时的那句"SE–GA~"声，占了ROM体积中很大的比例。在"一寸体积一寸钱"的时代，世嘉确实很有个性。

《索尼克赛车2（Sonic Drift 2）》
以《索尼克》系列主要人物为参赛选手的竞速类游戏，单人竞赛模式（CHAOS GP）下共有三大杯赛，每种杯赛包括6条赛道，若取得6连胜，则会开启隐藏的最终决战。
赛道风景以《索尼克》系列的关卡为原型，画面清新亮丽，不同于普通的竞速作品，本游戏之重心与特色落在"乱斗"二字上，选手们可用道具互相陷害。熟悉玩法后，必令你乐在其中！
《索尼克赛车2》堪称GG机种之最佳RAC，甚至翻遍全世界任何8位元机种的游戏库，都无法觅得比它更爽快刺激的RAC作品！

《索尼克弹珠台（SonicSpinball）》
索尼克在类似弹珠台的场景中弹来弹去的游戏，可玩性并不高。有兴趣者可试试MD版本，音画效果和动作速度都更胜一筹。

《索尼克 三重困境（Sonic Triple Trouble）》
1994年11月发售的GG游戏，日版名为《索尼克和泰尔斯2（ソニック&テイルス２）》，正统的横版过关类型。本作加入了飞行机、潜水艇等新道具，主角依然可在索尼克与泰尔斯中选择，MCD《索尼克CD》之大号恶役——"金属索尼克"将作为本作最终BOSS之一登场。
应该提到的是，包括本作在内的8位元《索尼克》游戏，大多是由日本的ASPECT（アスペクト）公司负责制作的。

《亚历克斯小子–高科技世界（Alex Kidd–High Tech World）》
1987年，世嘉将日本动画《甜甜小公主（あんみつ姫）》改编成了一款AVG+ACT类型的游戏（SMS机种），两年后他们把该游戏之主人公替换成自家的头号吉祥物"亚历克斯小子"，并对剧情进行修改，更名为《亚历克斯小子–高科技世界》在欧美发售。"高科技世界"是游戏中一家街机厅之名，亚历克斯正是为寻找该街机厅而展开冒险。
本博士非常崇拜亚历克斯小子这个人物，他为对抗任天堂的马里奥而诞生，是世嘉史上最早的吉祥物之一。然而实话实说，本作太过枯燥无趣，乃系列中一败笔。AVG部分，故事内容幼稚乏味，没有引人入胜的情节，部分谜题设计不太合理；ACT部分手感欠佳，太容易被敌人打倒。
顺带一说，SMS机种之最佳AVG游戏乃《奇面学生组（ハイスクール！奇面组）》也，其次是《洛丽塔的肖像（ロレッタの肖像）》，不过二者皆为全假名日文游戏。

《亚历克斯小子-奇幻世界大冒险（Alex Kidd–Miracle World）》
SMS机种上出类拔萃的大杰作！日本版发售于1986年11月1日。《奇幻世界大冒险》的系统比任天堂《马里奥》复杂得多，亚历克斯的基本攻击方式是用拳头殴打敌人，获得金钱后可在商店购物，道具类型丰富多彩，还有直升机和自行车等乘物。难度特高，关卡遍布陷阱机关，稍不留神就会死亡，正常情况下不可接续。BOSS战大多加入"猜拳"环节，是故意为刁难玩家而设计的，猜拳失败就会失去一条命。猜拳看似完全随机，其实套路是固定的。

《亚历克斯小子-失落之星（Alex Kidd–The Lost Stars）》
《亚历克斯小子》系列的第二部，简单易上手，亚历克斯小子在本作是"不死之身"，只需在限定时间内跑到终点即可，受敌人攻击或坠入深渊只会扣减时间槽却不会毙命。画面明亮鲜艳，如儿童画一般，敌方角色造型奇异可爱，适合低龄层玩家的口味。共有14关，后7关的场景与前7关完全一致，只是难度稍有提高而已。
本作有街机版，是《亚历克斯小子》系列中唯一一款登陆街机的作品，街机版可双打，另一名主角是亚历克斯的女友斯特拉。此外，街机版采用残命制，主角不再拥有"不死之身"。

《兽王记（AlteredBeast）》
大凡游戏合集，无论是官方授权的也好，盗版商胡搞的也罢，总会在美味佳肴中，掺入那么一两颗秽不可嗅的老鼠屎。为何要将SMS版《兽王记》塞到FunPLAY和Fun GEAR里？完全不理解！它太恶心了。
街机版《兽王记》豪爽硬派，变身画面冲击力十足，打死敌人时血肉横飞，令玩家血脉贲张！MD版亦是良品，移植度很高，记得在1988年的新主机发表会中，世嘉将街机版《兽王记》与MD版并排展览，以昭示这台16位家用机的强劲性能。
可谁料到威猛的兽王窜到SMS上，就变成了丑陋的怪胎！角色动作如扯线木偶，卷轴速度奇慢，音声刺耳无比，攻击及受创判定亦大有漏洞！这真是世嘉做的吗？天爷啊，假如某人从未试过街机或MD版的《兽王记》，当他玩了SMS版《兽王记》后，岂不是对"兽王记"三个字都产生厌恶了吗？它绝对是移植失败的反面典型！自毁招牌之最佳案例！
SMS平台上的垃圾游戏比比皆是，但本博士认为它简直是垃圾中的极品，极品里的败类。

《航天战士（AstroWarrior）》
风格简约的纵版STG游戏，像是SG-1000《雷鸟号（Star Force）》的加强版，很难玩。

举报 | 2楼 2013-08-01 02:27 回复

图片已删除

《空爆轰炸机（BomberRaid）》
以世嘉街机作品《音速轰炸机（SonicBoom）》为蓝本改编的纵版STG游戏，三立电机公司制作。游戏难度适中，卷轴流畅，武器可进行十段升级，火力形态最强时，子弹会变成一只老鹰，能将敌弹直接抵消掉，非常厉害。得到特定道具后，还可唤出僚机协同作战。
本游戏存在一个较大的问题：子弹不易看清，常常与背景画面相混淆。放在Fun GEAR的2.4寸小屏上压根没法玩，一定要接电视才行。

《海豚2（Ecco Tides of Time）》
MD经典唯美大作的移植版，音画均大幅度缩水。因GG按键比MD少一颗，"对话音波"得用暂停键来使用。

《幻想地带（FantasyZone）》
街机同名作的移植版，画风单纯可爱，而难度却令人咂舌，尤其是BOSS们，个个生猛无比！多数敌人被击毙后会坠落金币，用它们可在商店内购买各种副武器、强化装备甚至是生命，最终BOSS必须用副武器"16t"才能消灭。

《战斧（Golden Axe）》
街机版《战斧》堪称世嘉史上最佳清版动作游戏之一，蛮荒风格的硬派巨著。MD版移植得也非常到位，国内接触过MD版《战斧》的老玩家数不胜数。
SMS版呢？只看画面的话，倒是有那么点意思，若是亲手一玩，就必定大失所望了。主人公只有阿克斯一名，不能双打，人物动作不连贯，行动速度过快，打击感差劲，毫无街机版和MD版"刃刃及肉"的爽快之感，真是失败之作！

《蛋头博士的神奇机器（Dr.Robotnik's Mean Bean Machine）》
日本"国民级PUZ"《噗哟噗哟》的改版，游戏方式毫无变化，但敌方角色一律换为当时动画片《索尼克》里的反面人物——蛋头博士和他丑陋的走卒们。
四只相同颜色的豆子粘连在一起时便会消除，消除剩余的豆子会随重力而下落，此时若再度达成消除条件，便形成了"二连锁"，以此类推可形成"三连锁"、"四连锁"、"五连锁"等。消除豆子所得之分数，将折合为"干扰豆"并自动送入敌方区域，

《企鹅岛（PenguinLand）》
经典益智游戏，玩家控制大企鹅，将企鹅蛋安全运至画面最下方即可。按1键（A键）为跳跃，按2键（B键）可啄裂身边的冰砖。白色闪光的横条代表蛋下落的极限距离，超过此距离蛋就会摔碎，还必须要留意北极熊、老鹰等图谋不轨的恶物。
日版名为《心跳企鹅岛—宇宙大冒险（どきどきペンギンランド宇宙大冒険）》，是SG-1000《心跳企鹅岛（どきどきペンギンランド）》的续集。

《红狐冒险（PsychoFox）》
大东海公司制作的横版过关游戏，音乐活泼轻快。主人公除默认的狐狸外，还有河马、老虎和猴子三种，其能力各有所长。平时可以拿拳头击打敌人，或者跳起来用脚给它们踩死，而当捡到小乌鸦之后，还能用它当做武器投掷敌人。背着小乌鸦时被攻击不会丧命，它会为你当一次"替死鬼"。

《双重目标（Quartet）》
SMS少有的、可二人同时进行的横版动作射击游戏，尚算一款良作。画面属中等水准，但最终关非常耀眼，五彩斑斓。女主角在日版与西方版中，其外貌形象迥然不同，前者是黑发马尾辫的东方姑娘，后者则为金发碧眼的西洋女郎。
本作移植自街机，街机原作有双打版和四打版两种。

《外星王子（Ristar）》
主角是一颗拟人化的流星，攻击方式很有趣，并非跳踩或者殴打，而是抓住敌人并用脑袋撞击它。本作有MD和GG两版本，二者在日本是同一天发售的。MD版画风细腻多彩，音乐悠扬动听，可谓逸品；GG版画面虽远不及MD版，却依然很好玩，难度亦略有下降。无论哪个版本，都非常注重玩家的技巧性。
MD版《外星王子》属《索尼克》系列之特殊衍生品，据TGFC论坛的SONIC3D（人名）介绍，MD版《外星王子》和《索尼克3》、《索尼克和纳克鲁斯》系同一关卡引擎和声音播放引擎。关卡引擎中关于任意向旋转、多层卷轴、各层的色盘使用的代码实现上几乎无区别，声音引擎更是完全一样。还有，《外星王子》中有一种小白兔造型的敌兵，它乃当年索尼克的原始设计形象之一。

《超级宝石方块（SuperColumns）》
益智类游戏，三个颜色相同的方块连在一起（横、纵、斜均可）即形成消除。与传统《宝石方块》系列作品不同，本作允许方块作横向旋转。

———————

以上，即是Fun PLAY和Fun GEAR内置的全部游戏。整体来看，以优良之作为主，十分值得购买！且不论这两台机子在硬件质量上存在的瑕疵，就说ATGAMES能够兴灭继绝、将经典世嘉作品重现于新时代这一点，我们世嘉饭无论如何都要给予支持、赞扬和鼓励。

我的青春，没有恋爱，没有激情，没有兄弟，没有篮球。我将一切，原原本本地献给了世嘉。我，一片无悔。

（完，作者苏博士）

举报 | 3楼 2013-08-01 02:28 回复

图片已删除

leon8832
知名人士 11

博士多钱入的啊？这东西只适合收藏啊

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-08-01 08:41 收起回复

飞天小魔猪ACE
吧主

我之前想收那种内置MD游戏的小游戏机，可惜听说不能外接电源，只好作罢

举报 | 5楼 2013-08-02 15:06 回复

dtdsjcj
中级粉丝 2

停下身形之后，这个妖媚的女人才感觉到后背一阵的疼痛传来，一共四道火辣辣的伤口出现这个妖媚的女人的背后。显然，虽然第一击躲开了要害，但是，偷袭之人还是伤着她了，但是，为什么是四道火辣辣的伤口？这个妖媚的女人有些疑惑的看向了龙翔所在的方向，这一看，

举报 | 6楼 2013-08-10 00:20 回复

图片已删除

赵洋一世祖
小吧主

这个机器由此看来应该是有3个版本了。。。除了博士发的两个版本以外，还有个不带屏幕的摇杆版本。。。摇杆的球体还是索尼克的拳头状，非常可爱。

举报 | 7楼 2013-08-12 11:29 收起回复

hlj120214
铁杆会员 8

这是第三个版本

举报 | 来自iPhone客户端 8楼 2013-08-13 12:36 收起回复

MAX1036
核心会员 7

介绍得不错啊，好东西。

举报 | 9楼 2013-10-24 09:26 回复

绝望d巴哈姆特
知名人士 11

请教一下博士为什么索尼克只要收集6个宝石不是7个？

举报 | 来自Android客户端 10楼 2013-11-05 06:40 回复

耽朋q27
铁杆会员 9

索尼克一直没好好玩过

举报 | 11楼 2013-11-09 08:41 回复

你可以不买它，但是请不要侮辱它

只看楼主 收藏 回复

8——28蔬菜汁 winner 8

我拥有《电软》创刊号，这是我的无价之宝，我还有很多这样那样的宝典，在那个还没有金手指的时代，它们被我翻的破烂不堪，《电软》承载了，我太多少年时的梦，虽然我现在依然还在为找工作而发愁。（笑）

那些在文章里批评这本书的人，你们从什么时候开始买它，你又了解它多少？这只不过是一本书罢了，我最恨那些在一旁，敲锣边儿的家伙们了。

为了游戏（也许这只是一个虚幻的梦），我不知道从什么时候开始，尽力去学一些，对我来说很困难的东西，经过若干年的努力，我加入了一个游戏汉化小组，到目前为止，经我之手，协助它们作出了4款游戏，我没有从中获利一分钱（这纯粹是大家志愿的），可是我感到很满足。

这些汉化小组，以及包括《游戏机》、《电软》在内的这些杂志，都是在为游戏做着自己的努力，他们都是想通过自己的手，让更多的人体会到游戏的快乐，如果你只是提出自己的见解，OK，那是你的事，如果你只是一个敲锣边儿的，那么，我问问你，你又为游戏做过什么呢？

我已经很久没有好好休息过了，我很累，生命很短暂，想做的事情太多了，希望所有为游戏而努力的傻瓜们，继续坚持下去，不要在意流言和蜚语。

分享(0)

举报 | 1楼 2007-06-24 12:53 回复

孔少侠 bigboss 9

楼主有些地方和我很相似

我也是不知什么时候开始，按照我所想的方式去学习游戏，深入的了解，同样经过了若干年（那若干年是在学校上学），我加如了一家游戏公司，为中国网络游戏做微不足道的贡��

8——28蔬菜汁

握手：（

七年了，整整七年了，再见，电软

只看楼主 收藏 回复

wxqhqd 1UP

我是高四党，明天全市统一一摸……下午突然看到一个消息…《电子游戏软件》停刊了…我一时愣住了，好久没回过神来，鼻子酸酸的，不知道该说点什么，去年高考失利也没有这种感觉，为什么呢，也许是因为……七年了……陪伴了我七年了，恩，走好…虽然明天考试了，但是还是有很多话想说，心很乱，用手机简单感慨一下吧，想起什么说点什么，前言不搭后语，海涵。

分享(0)

举报 | 来自掌上百度 1楼 2012-03-06 20:32 回复

wxqhqd 1UP

我生于1993年，比电软大一岁，电软陪伴着我一起长大…作为一个男孩子，从小就喜欢玩游戏，不过说不上狂热，由于家里管的严，一直不是很有时间玩游戏，小时候家里买的FC，MD随着课业的加重都锁起来了，后来自己存钱，好几个月不吃早饭，午饭买了GB，GBA，GBASP，PSP，PS2，八年前的小学六年级，我不吃午饭将近两个月，花了260买了第一台GBC，就为了玩口袋妖怪。从此开始了我的掌机之路…七年前，05年，我上初一，一个中午，我依旧没有吃饭，在校外闲逛，和俗套的电视剧一样，我在书摊发现了电软，从此，就是七年…初二，我存钱两个月，花450买了GBASP，就为了有背光可以在晚上躺床上玩，那时候我最喜欢的游戏还是口袋，还有牧场物语系列，后来比较经典的神奇的帽子什么的都依次玩了，再后来就被没收了，哈哈，美好的时光，电软陪着我…

wxqhqd 1UP

再后来，上了高中，知道了PSP，于是存钱买了PSP，说来惭愧，我玩的是盗版游戏，最喜欢怪物猎人，GT赛车…后来高考结束买了台PS290000收藏，算是填补我电子游戏时代的空白吧，高考失利后，我选择了复读，幸好这里还能买到电软，哈哈，依然每期必看，没想到……我现在手里最后一期的电软是318期，看着热闹的闯家，互相调侃的小编们，谁能想到………这一期电软里还有汤米去日本的游记…好喜欢。最喜欢闯家，还有猴子的电玩三国志，赤银的红魔馆，宇多田的攻略，我没有PS3，X360，但是我还是喜欢电软，喜欢每一篇攻略，电软离开了，我对游戏的爱，我对电软的爱永远都在。

wxqhqd 1UP

我喜欢怪叔叔蔬菜汁，我喜欢猴子，我喜欢爱德萝莉，我喜欢猴子，我喜欢宇多田和他牵着的老是哭的小鹿，我喜欢肥皂，我喜欢赤银，我喜欢莫邪姐姐，我喜欢汤米侠，我喜欢发线后移的小沛，我喜欢小紫，十二月的雪，龙哥，华尧，还有我以前根本记不住的小编，感谢你们，为我们带来了一个时代，一个不能被大多数人接受的时代，说来惭愧，我最喜欢的闯家，七年了，我没有写过一次信，没有留过一次言，以前是年龄小不好意思，后来看到了好多志同道合的人，上了高中又没有时间了，每天只能在晚自习看着各种游戏YY，不愧为晚自习之友啊，现在电软离开了，我终究没有上过一次读者来信，这会是一个遗憾，一个永远的遗憾，一堆回函卡，你让我寄往何方？！

wxqhqd 1UP

电软终究是离开了，你带走了我的童年，带走了我每天偷玩游戏，晚自习偷看电软的美好时光，我也该与它们告别了，与电软告别了，本来想今年高考结束了买PSV的，哈哈，算了吧，电软已经去了，攻略什么的都没有了，本来想高考完了我就期期写回函的，都成为设想了，我就玩我的PSP吧，活在那段时光里，说实话十分不舍，我没写过回函卡，我没抽过奖，没有得到过暗黑破坏神手办，最终幻想本子，黄金陆行鸡玩具，我没与赤银交流过我的怪猎生涯，我最喜欢的天地无双太刀，我最喜欢的轰龙，我最喜欢的大爆桶G………

wxqhqd 1UP

电软的离去我不知道我该怪谁，我该埋怨谁，埋怨国外游戏公司和媒体的不理解？埋怨国内的不支持？埋怨盗版横行？算了，既然已经走了，就走好吧，带走我们最美好的时光吧，小编们在新的岗位上一定要发光发热，一切顺利，我默默的祝福你们，唉，七年了，整整七年了，有机会我一定把我的藏书照下来上传上来，哈哈，这都是后话了。电软的离去，是不是可以代表着电子游戏的渐渐失宠？不管怎样，我还是爱着它们。之后，我再也看不到那一句，不来一本么，少年？最后我想说一句，电软，七年了，我爱你。电软，你瞑目么？

wxqhqd 1UP

祝福电波已经发送，加薪电波已经发送，自行接收，加班之友，寂寞必备，我的祝福，不来一份么，大叔？一切顺利，这是我们的约定！

wxqhqd 1UP

完毕

吃_心绝对 bigboss 9

感谢楼主。加精加精

伪宅男纸V 秘籍 4

必须的啊，板凳儿一只

菊花残杯具 1UP

哭了

sagak 必杀技 3

我从99年黑白版的时候就开始看电软，从初中一直到我工作，风雨N年……停刊了确实挺难过。

爱无怨言2 必杀技 3

和12年前的我一样痴迷电软啊

wxqhqd 1UP

写在这个吧里，小编们有可能看到么？看了七年没写过回函卡啊…

211.137.199.* 1UP

哭了

刘优雨 BOSS 7

尼玛！楼主你不要这样，，，，眼睛湿润了，，，

狂人zhi日记 bigboss 9

那尼?!我当初SP买了700啊…

貌似犀马 秘籍 4

确实哭了

hunhun224 1UP

94年到现在多少年啦？18年？电软走了，我的青春也走了……

whkwang BOSS 7

再见，电软。。我也是93后，从高三开始才接触电软，因为电软，我才在高三时买了psp，每日每夜的奋斗。到了大学似乎又把电软遗忘了，只买过两刊而已。直到今天我才知道电软停刊了，哎。。。感谢电软与我度过人生的低谷。也许这就是时代的变迁。同时希望楼主和依然那些为高考而奋斗的人们能梦成2012.

丁咪米 1UP

02年开始接触电软，第一本电软好像是FF10的封面。。。真是很感慨，一本这么悠久的杂志，居然会因为资金问题而停刊。。

llljjyy BOSS 7

看着看着…我眼睛里好像有点沙

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验
兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]
我在贴吧
睡神0083 0 [获取]
我的本吧信息
排名：690 — BOSS 7
经验：259/500
推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱... 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包
贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

发表回复

分享到：

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表




请大家记住这些编辑们的名字！

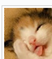


117.136.17.* bigboss 9

主办单位 中国电子学会 主管单位 中国科学技术协会 社长 刘汝林（这个名字该怎么办你懂的） 编辑出版《电子游戏软件》杂志社 创刊时间 1994年 总编 黄昌星 主编 乔沛（小沛） 专题编辑 杨旭(蔬菜汁) 孙建（赤银）王丰（宇多田） 特约撰稿 王俊生 雪飞 猴子 暗凌 美术总监 宋辉（ONE辉） 美术编辑 邹毅（莫邪） 于洋 孙宇 视频编辑 连漪（大粽子） 邢鹏飞（小萝莉） 末日小编活的不易！他们都起靠着自己对电软的爱坚持下去的！我被汁叔为梦想敢于打拼的精神所折服！为编辑们那爱电软的心所感动！我们90后即将步入社会，或许这其中某些作死的**孩子们会再次走上小编们路，用自己微小的力量试图为已逝的电软撑起最后一片小小的天空！为了所以爱电软的人！从今天起拾起我丢掉的梦想！不留下一点遗憾！

分享 (0)

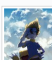
举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-03-08 01:09 回复



宇锋85 金手指 12

同感

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2012-03-08 07:37 回复



rasealo true_end 11

末日编辑真心厉害，对游戏的热爱对电软的热爱，我们会永远支持你们的

申猴子鼠 金手指 12

小编们加油吧！

---

aa2626789 bigboss 9

好帖！可不要让帖子沉了啊！顶！

鬼傚姬 金手指 12

好帖？百科里的...orz





贴吧游戏

听说来玩的都领了T豆！ 贴吧用户专享福利，你领了么？

1975971262 BOSS 7

7楼你童年缺少关怀是不是?闹半天你对谁都这样呀!!

---

aa2626789 bigboss 9

7楼缺爱...估计是个冷血动物没感情的

鬼傚姬 金手指 12

对对对，楼上两位我就是一个渣渣，我不过只是想表达这贴内容不过是从百科里单纯搬运过来，如果纯搬运也能算好帖的话，那么前辈请恕我无礼了，我真心不敢苟同...orz



发表回复

发表

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,997 签到 03月24日 漏签0天

请写下你记忆中的小编和他们的栏目或作品

只看楼主 收藏 回复

鬼畜夜行 (true_end 11)
让历史完整的留下，不再苍白

分享(0)
举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-02-29 18:32 回复

潘多拉v1 (BOSS 7)
大墙画廊，GAMEBER，游戏新闻眼，乱舞势力，龙哥热线，科普园地，攻略人行道…………不写了，越写心里越乱

1975971262 (BOSS 7)
汤米漫画,还有蔬菜汁.

方形仙人球 (BOSS 7)
最爱的名越武艺贴和冈本吉启的业界名人录，只持续了一年不到的电玩阴谋论和神论，以及期末烤场

刚大母嘚 (bigboss 9)
boss档案、格斗天尊、期末烤场、闯家、龙哥热线、小编们的手札……

鬼魔不爱 (BOSS 7)
闯家 大墙画廊 龙哥热线 华尧的漫画 日文地狱（还有个台词什么的？） 修罗殿 小编手札 神论 期末考场 科普园地 gamebar ……

辣子牛排123 (秘籍 4)
荇菜，龙马，无道，罗纳德熊，无无，好多好多= =攻略人行道，哎呀以前玩PS2游戏很多都参考他们的攻略，技术问题很多也看电软，他妹的就这么散伙了- -

180.213.97.* (1UP 1)
风料理、超G女生

青春污渍 (1UP 1)
闯关族的家 龙哥热线 等等等等 风林 雨部 等等等等 去年有一天翻出以前的书看到龙哥在杂志上发的QQ截图 发现了扣扣号 还特意加了一下 发现时某公司的用户名了 还特意问了一下是龙哥吗 结果没回音..

吃_心绝对 (bigboss 9)
超G女生

马法路飞2 (金手指 12)
所以栏目……嗯!

夜访的克劳迪娅 (winner 8)
小沛，达人，闯家点播台

飞翼零 (1UP 1)
闯关族的家，唯夜，有读者认识的吗。。。怀念

Sith_Eva_7 (winner 8)
写了难受……

YUY8832 (true_end 11)
龙哥，叶子姐（最爱啊），星川明人，K1和黄金IC的傻瓜三人组，话说黄金IC的画风我可是超喜欢的啊，魔王雪飞，汁儿叔，小熊，赤银，闯关族的家，攻略人行道，大墙画廊，红魔馆。。。。DR承载着多少珍贵的回忆啊

鬼傲姬 (金手指 12)
红魔馆...orz

黄金IC_改 (winner 8)
闯家，大墙，疯子的料理，gamebar
大象时的电击 罗纳德熊 卡卡的游戏** 北斗 风林 小沛 龙马 perfect 唯夜 荇菜 无无 黄金ic 星川明人 K1三人的日文地狱 还有ic的画
飞月 雪飞 猴子 布塔 大怪 蔬菜汁 赤银 宇多田 华尧 还有很多很多，我觉得我的记忆都混乱了...
哎...

151478659 (1UP 1)
游戏**,每次看都乐喷

制作更多机器猫 (1UP 1)
记忆最深得就是风木木同学

黄金IC_改 (winner 8)

黄金IC_改 (winner 8)
风林发了没多久的一张照片
你们还能认出谁？

风间仁1134 (2P 5)
恶趣味

McQueen2046 (必杀技 3)
LSS 求图

bnbsunny (1UP 1)
编辑：风林，唯夜。
栏目：闯关族的家。

新生代OTAKU (1UP 1)
叶子，龙哥，小沛，七曜，弥可。。。栏目印象最深的是闯关族的家和龙哥热线

ZXZ·BOKU (NPC 6)
路过，留名，弥可酱塞高。。汁儿叔塞高>v<~

SLSUNLIANG (1UP 1)
龙哥热线 闯关族的家

最后の武士 (winner 8)
无间不裂，游戏**，日文地狱。

海贼猎人香克斯 (NPC 6)
笨熊的专栏和赤银的红魔馆

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到:
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

回复：请写下你记忆中的小编和他们的栏目或作品

只看楼主 收藏 回复

辣子牛排123 秘籍 4

不过 我想，也是很气愤的一点- -虽然我还是比较哎电软的- -
攻略人行道，很多专栏里面的游戏攻略 我玩游戏时经常参考- -
但是 但是- -。。。。！
很多地方的攻略都错了，攻略都写错了（4楼说成五楼之类的，具体不列举），而且有些攻略也不齐全，比如生化危机4那一刊专题攻略，有个蓄力炮那个隐藏道具的入手方法就没提到- -
诸如此类的很多- -
也许，细节决定成败，这也是电软的一个漏洞之一0 0
爱电软但又痛惜的一个路人甲路过，打断一条插播进去- -

举报 | 31楼 2012-03-01 13:20 回复

jy01785027 1UP 1

从头到尾的龙哥热线

举报 | 32楼 2012-03-01 14:47 回复

封印的网速 bigboss 9

龙哥热线 闯关族的家 龙哥 叶子姐 小沛 风林 等等等等怀念啊

tms001 1UP 1

最喜欢的一个栏目，电刑室手记
最喜欢的一句话，厕上极品

不知还有人记得吗

lyf19870204 1UP 1

华晓的漫画....

中粮枣花成熟蜜 1UP 1

光盘里的真人秀，那是有个人好像叫星川明人

nickyang78121 level_up 2

闯家 编辑的话 就是叶子和唯夜啦 虽然是一个人.....

milesclark 2P 5

龙哥

Lecter医生 1UP 1

怪蜀黍风林，perfect，龙哥，哎，童年的回忆啊

0血腥玛丽0 true_end 11

叶子 闯家

萌什么的qq bigboss 9

编辑的话 弥可 猴子 七曜 小沛 菜团 菜汁 风林 还有现在的赤银及宇多田...... 栏目的话太多了记不起来了

まほうし bigboss 9

图片已删除

酱油介 bigboss 9

七耀的无双专栏、还有每期的生化专栏

安闲_铃 金手指 12

菜叔，汤米。。。心里很沉重不想说了

segab 1UP 1

电刑室手记 三栖人
龙哥 无类 老D SP XYM 木木 大象 天师 阿KING
还有 所有坚持到最后的编辑......

风无相云无常 winner 8

叶子......风式料理

jasy123 true_end 11

风林 猴子 龙马 大怪
早期的全部编辑。

最喜欢的栏目 日语地狱 编辑的手扎

yang936602457 winner 8

疾风流言帖

银河游侠xx 1UP 1

记得有一个栏目是讲战果历史的 好多年前的栏目

梦乡凄凄几复时 秘籍 4

SOAP\GULAG

落音lo 必杀技 3

叶子大怪弥可华尧。话说某期的电击收藏收录了春游的视频，真的好怀念啊

不破楼兰不还 1UP 1

风马的秘技天地，还有SP的大墙画廊

WACPAMD 1UP 1

叶子的闯家~

tccjttt 金手指 12

看过《集中营》创刊号的飘过，不知男女的无类，还有老D，还有被退休的主编熏风

zhang361457783 1UP 1

闯关族的家，枫林、龙哥

q6818369李 mother 10

四岁时看的龙哥。

q6818369李 mother 10

四岁时看的第一代龙哥。虽然当时还连字都认不全。

w13900277 1UP 1

电子新闻眼、红魔馆、期末考场、闯关族的家、汤米漫画吧。

1063487459 1UP 1

都是我最爱的！！

羽泉俊杰 true_end 11

叶子 雪人

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,997

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

首页 上一页 1 2 3 74回复贴，共3页，跳到 页 确定

回复：请写下你记忆中的小编和他们的栏目或作品

只看楼主 收藏 回复

狐丸丸 1UP 1

大墙画廊 闯关族的家 电击的无间不裂

举报 | 61楼 2012-03-06 23:44 回复

呼市张泽 BOSS 7

叶子姐，这一切你都看着吗？

举报 | 来自手机贴吧 62楼 2012-03-07 11:45 回复

滋事帝 1UP 1

枫林，宇部，星川明人，天语，还有……我居然都给忘了……

叔你真逗 1UP 1

我不会看 319 甚至不会去打开 在我心里 电软 永远有下一期

把国米踩在脚下 BOSS 7

喜欢的编辑有大象。。当然还有他的大象开口。。以及罗纳德熊和卡卡的游戏**。。

还有日文地狱的星川明人和黄金IC和K1。。

菜团的主机硬件评测。。还有宇多田的小熊专栏。。

都很好。。都是我美好的回忆。。希望电软有一天能够回来。。

晨管之父 mother 10

爱赤银，爱红魔，爱闯家。

beachsoft 1UP 1

龙哥、无类、老D，最喜欢的栏目是电刑室手记

爱Sam的Becky level_up 2

熏风，老D，龙哥，特工黄，软体动物，SP，无类，天师，风马，风林，黄金莱茵，魔王，叶子，小沛，荇菜，猴子…………

电刑室手记，龙哥热线，闯关族的家

bartir level_up 2

风林（木头） kaka 阿熊 晓月 叶子 大象 天师 彩火 小沛 北斗 荇菜 鸣人大叔 。。。。

首页 上一页 1 2 3 74回复贴，共3页，跳到 页 确定

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及“七条底线”

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

让我们细数土星上经典的2D飞行STG游戏，欢迎补...

取消只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-05-29 22:57 回复

相关推荐
【游戏发布】东方二次同人stg《东方夏夜祭》 《东方夏夜祭》体验版... 359
NIKKI°【游戏讨论】梦幻大使剧透的新品，欢迎补充 386楼 170
游戏各种神抗，欢迎补充
总结这游戏的失败之处（有补

我在贴吧
睡神0083 0 [获取]
我的本吧信息
排名：228 — 高级粉丝 3
经验：29/30
推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱乐城 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包
贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

飞天小魔猪ACE 吧主

闪亮银枪镇楼之宝~

举报 | 2楼 2013-05-29 22:58 收起回复

Soviet所谓爱: 它是3D建模的，不算2D飞机
2013-5-30 12:37 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 Soviet所谓爱 :机体和背景是3D，但表现形式还是2D哦~
2013-5-31 07:50 回复

我也说一句

飞天小魔猪ACE 吧主

雷亚战机1，2

举报 | 3楼 2013-05-29 23:01 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

闪电出击V

举报 | 4楼 2013-05-29 23:02 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

苍穹红莲队

举报 | 5楼 2013-05-29 23:02 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

首领蜂系列~

举报 | 6楼 2013-05-29 23:03 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

空牙外传

举报 | 7楼 2013-05-29 23:05 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1945系列 完美~

举报 | 8楼 2013-05-29 23:06 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

战国什么来着，，，到嘴边上就是想不起来~

举报 | 9楼 2013-05-29 23:07 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

魔法大作战

举报 | 10楼 2013-05-29 23:08 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

武装飞鸟~

举报 | 11楼 2013-05-29 23:08 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

逆鳞弹

举报 | 12楼 2013-05-29 23:09 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

我在小六时候最爱玩这个，名字忘了~

举报 | 13楼 2013-05-29 23:11 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

音速战机2

举报 | 14楼 2013-05-29 23:11 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

棉花小魔女~

举报 | 15楼 2013-05-29 23:12 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

沙罗曼蛇加强版

举报 | 16楼 2013-05-29 23:13 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

爆笑的实况极上Q版沙罗曼蛇系列~~

举报 | 17楼 2013-05-29 23:14 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

魔法剑神？

举报 | 18楼 2013-05-29 23:15 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

海底大战争

举报 | 19楼 2013-05-29 23:16 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

紫炎龙

举报 | 20楼 2013-05-29 23:16 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

究极虎2

举报 | 21楼 2013-05-29 23:17 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

卡普空合集第一集 击坠王时代

举报 | 22楼 2013-05-29 23:20 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 23楼 2013-05-29 23:21 收起回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

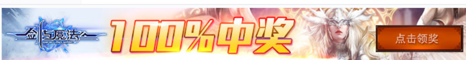
发表 保存至快速回贴



飞天小魔猪ACE 吧主

转自日经新闻网





飞天小魔猪ACE 吧主

提到日本的忍者，人们一般会联想到具有强大身体能力、拥有各种秘传绝技的特殊技能集团。忍者在小说和电影中被严重夸张。他们到底过着什么样的生活？最近日本出现了重新认识忍者和忍术的趋势。忍者为了完成窥探敌情等任务，忍者要每天锻炼肉体和精神。这里包含了锻炼身心的意思，这在今天依然有用。

自卫技术的浓缩

"忍者的基本是健全的身心。为生存而使用的自卫技术就是忍术"

日本三重大学、三重县伊贺市和上野商工会议所于4月共同举办了市民讲座，而兼任三重大学特聘教授的伊贺流忍者博物馆名誉馆长川上仁一在讲座上如此开篇名义。在日本福井县若狭町开办忍术道场的川上特聘教授被称为"生活在现代的忍者"。演讲的主题是"忍者的身体"，蜂拥而至的约120名听众听得非常认真。
以长达22卷的《万川集海》为代表，记载忍者的技术和知识的秘笈有一些流传至今。曾遍览众多秘笈的川上教授表示，几乎没有一本秘笈系统地说明保持健康的方法和知识。不过，这些书浓缩了生活在战国时代的忍者们的经验，例如在不被怀疑的状态下窥探敌方阵地的情报、散布虚假信息迷惑敌方等。川上教授说：这些经验"虽然无法原封不动应用于现代生活，但如果积极加以整理，就可能发挥作用"。

忍者必须具备的基本条件是，保持敏捷而矫健的身体和清醒的头脑，而每天进行这些锻炼非常重要。这是超越时代和国家的普遍经验。要锻炼身体，就需要详细了解人的骨格、内脏和肌肉的作用，为了获得最好的效果，秘笈记录了当时获得的最先进的知识。

有些秘笈记载了一般较为困难的训练，例如在现代所说的跳高要跳到"6尺"（约1.8米）、长跑"每天40里"（约160公里）等。川上教授推测"这可能是一种提出极高目标、让忍者坚持锻炼的教诲"。

高中英语教师、"伊贺忍者研究会"负责人池田裕解释称，"锻炼的基本就是跑步"。在调查忍者修行的过程中，池田自己也开始进行每天10公里的长跑。再加上练习柔道，将原来75公斤的体重减到了58公斤。还曾4次挑战全程马拉松，并全部跑完全程。最少用时3小时零10分。
兵库县丹波地区流传下来的秘笈里有一句话，强调"过了40岁之后身体将衰弱，保持最高能力变得困难。肉体的老化始于年轻时，因此要注意养生、避免暴饮暴食"。在平均寿命延长、卫生环境改善的现代，40岁这一界限虽然不再适用，但基本原则在今天依然有用。

忍者还非常重视能能作为食物、药和毒的植物知识。用于止泻药的老鹳草和具有杀菌作用的鱼腥草等药草的鉴别方法和服用方法估计都是在日常生活中学会的。而具有神经毒的乌头也是必须了解的植物。据称忍者将极少量乌头用于镇痛和加强身体。

"三病三禁"的劝诫

此外，忍者还进行仅依靠喝水生活数日的禁食训练。反复进行训练，能提高忍耐空腹的能力。

这些可以称为"生存技术"。在现代日本，如果遭受严重地震，电力、煤气和自来水等生活基础设施可能中断，这极有可能导致生活陷入困难。如果具备利用自然恩赐的技术，万一发生意外就可能大有用处。

同时，秘笈还提出了"三病三禁"的劝诫。三病指的是，(1)心怀恐惧；(2)轻视敌人；(3)优柔寡断。而三禁指的是避免沉迷于酒、欲、色。秘笈认为这些都妨碍任务的完成。反过来说这也证明虽说是忍者也依然是人，因违犯禁忌而遭受失败的情况很多。

通过动画和电影，日本忍者的人气遍及世界。但是，很多人并不了解忍者的实际情况。川上教授说："希望清楚地分清虚与实，将有用的东西传诸后世"。



飞天小魔猪ACE 吧主



代表性的忍术秘传书《万川集海》（复制品，藏于滋贺县甲贺市的甲贺流忍术之家）



被称为"生活在现代的忍者"的川上仁一

以忍者规范为基础的现代人磨练身心10条守则

一、知书达理
二、待人谦和
三、让内心更加强大
四、锻炼交流能力
五、为收集信息掌握电脑和英语
六、每天阅读报纸
七、学习心算、书法、茶道、插花、柔道
八、锻炼体力，争取能跑完马拉松
九、锻炼对动物和植物的观察力
十、对任何事物抱有好奇心

（注）根据伊贺忍者研究会"新万川集海"资料作成



日本知名游戏人饭野贤治因病去世 享年42岁

game集中营吧

关注：529 贴子：4,433

看贴 图片 精品 玩乐

8 回复贴，共1页

飞天小魔猪ACE 吧主

据《朝日新闻》的最新报道，日本知名游戏制作人饭野贤治于2月20日突然去世，享年42岁，死因是由高血压引发的心脏衰竭导致。

举报 | 1楼 2013-02-22 13:18 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 2楼 2013-02-22 13:44 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 3楼 2013-02-22 13:44 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 4楼 2013-02-22 13:52 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1988年，刚刚18岁的饭野就有了为大名鼎鼎的任天堂FC开发游戏的经历。 1989年，饭野不满受公司挟制，自己开创了EIM游戏制作小组 1994年，饭野带着自己三年辛苦的结晶游戏《D之食卓》的企划去某知名游戏公司应征，希望该公司能投资让饭野开发，但被拒绝。饭野决定成立自己的游戏公司，WARP，为谋得经费，为3DO平台开发了一部狂野小游戏合集，并于年底推出了《D之食卓》，引起业内轰动。 1995年，饭野凭借《D之食卓》获得通商产业大臣奖。 1996年，饭野对索尼PS的过多制约深表不满，公开宣布转投世嘉，并为土星先后开发了《异灵》和《真实的声音》。 1998年，为世嘉DC平台独占研发了《D之食卓2》，无可挑剔的全3D画面惊艳业界。 2000年，随着世嘉DC的末路，鬼才饭野胖子也慢慢的消失在了大家的视线中。 2008年，饭野高调宣布复出，并接受了日本著名电玩杂志《EGM》的专访 2009年，饭野在任天堂Wii平台的复出第一作《你与我与立体》正式与玩家见面 2013年2月20日因高血压和心脏衰竭去世，享年42岁。

举报 | 5楼 2013-02-22 17:01 回复

赵洋一世祖 小吧主

有时间搜搜你和我和立体，看看胖子的最后遗作

举报 | 6楼 2013-02-25 10:50 回复

秋朋q27 铁杆会员 9

遗憾啊~~~~后面此款游戏要好好珍藏了

举报 | 7楼 2013-02-25 22:30 回复

国产游戏摇篮 高级粉丝 3

最后还真是胖死的 我得控制体重了

举报 | 来自iPhone客户端 8楼 2013-02-28 09:46 回复

老兵收藏集 正式会员 4

高血压引发的心脏衰竭，绝对是因为胖啊。所以说一定要锻炼。

举报 | 9楼 2013-02-28 15:54 回复

8 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦 | 快速回贴

开通超级会员发贴6倍经验

发表 保存至快速回贴

如果读者们捐钱，电软能否出一本正式的320告别刊

睡神0083 (BOSS 7)

电软就这样停刊了，在这个悲剧的时代是必然结果，但是它这样突然死亡，就好像心脏病猝死一样让我这个多年坚持购买老读者接受不了，我相信中国还是有不少曾经或者现在依然爱过电软的老读者，我希望大家能联系上电软最后的小编们，以捐款的方式帮助他们做一本真正的电软完结篇，完结篇里面要讲电软十八年历程，然后闯关族里面登满我们这些老读者的留言，给我们的电软一个最好的结束！也给我们这些读者一个最好的结束！支持的兄弟们顶起，我宁愿少玩一张正版也愿意看到一本电软的完结号！！

分享(0)
删除 | 来自Android客户端 1楼 2012-03-09 08:20 回复

睡神0083 (BOSS 7)

我的QQ362336827

---

gtamoe2 (2P 5)

支持
可估计需要一笔不小的费用吧

吃_心绝对 (bigboss 9)

要么就以吧刊作为告别刊吧

1975971262 (BOSS 7)

我想先看有多少人,再定多少钱,如果人太少,就算了,别让老读者投入太多,这也不公平.

1975971262 (BOSS 7)

我倒无所谓,我想这应该是靠人多,靠人气的事

睡神0083 (BOSS 7)

回复5楼:庆次大哥加我抠抠362336827

HERMANQIU (金手指 12)

庆次大哥有心做这事?

---

jasy123 (true_end 11)

还不如我们自己做本吧刊
就叫 电子游戏软件320期呢

工具只要PHOTOSHOP 绘声绘影 PREMIER 就行
吧友供稿

---

jasy123 (true_end 11)

至于电子游戏软件的一些LOGO素材，可以从以前的杂志里面抠出来，当然小编能提供更好

---

sagak (必杀技 3)

QQ：815763042 本人也算是老读者，也从事相关领域工作，愿意提供一些帮助。

睡神0083 (BOSS 7)

电软已经连载了十八年，至少像少年漫画一样给他一个最后的结局，不能让它连个结局也没有啊。

睡神0083 (BOSS 7)

回复11楼:众人拾柴火焰高

睡神0083 (BOSS 7)

庆次大哥能联系上小编们吗？要他们一个账号，然后大家出钱资助，然后在完结刊上面按照捐款数额大小留下他们的名字，然后小编写下他们想说的话（没主编了想说啥说啥）

863582583 (1UP 1)

我觉得悬。首先是要考虑版权问题，小编们说实在的只是打工的，电软的版权还在老刘手里攥着，如果我们出了一期告别杂志，很有可能惹上官司。（当然想找读者基本不可能，但是小编们不同，会给他们带来不必要的麻烦。）这是其一。其二，资金调度。我不是危言耸听，一大笔钱放在面前很少有人不心动。况且怎么付，付给谁都需要考虑。就算排除以上问题，你们打算一人给多少呢？意见肯定有不一致，同样需要耗费大量时间。其三，就是时间。小编们已经算是失业了，他们也需要生存。找工作，投简历，之后需要马不停蹄的来回奔波。我们就算有心，他们其实也无力。总不能一直等着我们策划好然后把钱交给他们去弄么。太困难了。 电软停刊的确是没有想到的事情。但是我们不能为了某方面的完美去做一件基本上不可能的事情。所以我想，那份感情，还是永远的藏在心里就好。日后想起，我们也能会心一笑，不是么？

1975971262 (BOSS 7)

我看了一下,他们不在线,我估计恐怕不行,他们也有自己的生活,也要为生活奔波劳碌.我认真想了一下,这样咱们会不会有点自私,这也牵扯到很多问题,有时我也太冲动,不冷静,我想抹不去的伤就让它永远留在心里吧.

睡神0083 (BOSS 7)

回复16楼:哥你为嘛不加我抠抠？

圣德太子丿 (true_end 11)

就做成吧刊也挺好的

反革命大树 (winner 8)

没有结局太悲惨了。这个 我们一定要搞！

噩梦闪光 (1UP 1)

游戏机实用技术把电软超了```取代电软的位置了。。。可悲

零4v索索鱼 (bigboss 9)

做成吧刊+1
联系所有当过编辑的并且愿意的做个离别刊,记录电软这么多年的风风雨雨
稿费电软读者自愿
吧主能置顶组织下么
不知道这样的行为会不会犯法..有点踩界的感觉..

ArcadiA_Zero (NPC 6)

同意吧刊，更自由点

两根木三个石 (必杀技 3)

其实《电软》可以做成电子期刊，这样与时俱进不错哦！！！

两根木三个石 (必杀技 3)

陈叔叔的QQ怎么添加不起啊？

---

xjdhqq (mother 10)

这个有难度，做一本杂志远不是想象的那么简单，会涉及到很多方面的问题

零4v索索鱼 (bigboss 9)

实体杂志可能是,但是电子杂志的话见的比较多,估摸难度不大,问题是编辑方面的了

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

赵洋一世祖
小 吧 主

作为一个在游戏世界浸染了几十年的玩家，我得先承认自己是个单纯的人，比较容易幻想些不着边际的东西。因为自己爱玩游戏，所以一直觉得有个玩游戏的女友，那该有多好！
没事可以边玩游戏边调调情啊坐坐爱什么的，想着玩战神小游戏还能体验真人版就觉得兴致高昂。。。

然后上帝某天还真赐给我一个喜欢游戏的姑娘，和本人同年同月同日生人，而且还是地道的江南女子。
没错，入手以后必须狂笑之。
于是每次周末有时间都会带着她去南京各处品味美食，夫子庙的街机厅留下了我们愉悦的身影。。。

正所谓“好花不常开，好人不常在”，最终让我们玩完的也是因为游戏。
这个也和网游有关，所以我在这里要高呼一声：马企鹅，老子就是QQ50级了也不会在你上面花一分钱的！
言归正传，事情的经过是这样的。。。

最开始两人玩PS2的时候感觉还好好，不过这姑娘有点宅，因为客厅电视不能长期霸占，所以更多的时候是在房间里玩笔记本。我作为一个很负责任的伪君子，肯定是要在旁边观战配玩了。
慢慢的，姑娘和我话越来越少，和电脑越来越亲，以至于我想ML都无比困难。
这QQ好友里的聊天内容吧，姑娘也不避讳我，所以经常会有些很暧昧很肉麻很那啥的话语飘进我的眼帘。。。这只是虚拟世界里的飘渺虚无而已，真正的妹子不是还在我身边呢么！你说一个大男人能小气吧啦的么？咱不能给北方的爷们抹黑啊！
我以宽容博爱的情怀，希望能感悟她。

然后这情节就越来越不是我所希望的那种，最终被发了一张好人卡，我光溜溜赤裸裸一无所有的离开了南京（因为老子转课到了北京！）

从那以后，对于重度女玩家（主要是网络休闲游戏神马的）哥是彻底不抱幻想了。
尼玛我还怕找不到妹子？老子TMD玩FC长大的我怕谁！

上帝就像是个放高利贷的，给你一样，必然收走更多！

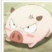
送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-02-01 17:04 回复


真孤独逍遥
高级粉丝 3

一起收走吧 哈哈哈

举报 | 2楼 2013-02-01 17:09 回复


飞天小魔猪ACE
吧 主

这类傻事太多~~ 无奈，遗憾，庆幸

举报 | 3楼 2013-02-01 17:19 回复


Soviet所谓爱
铁杆会员 8

看签名

举报 | 4楼 2013-02-01 18:55 收起回复

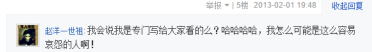

飞天小魔猪ACE:
2013-2-4 19:32 回复
我也说一句

图片已删除


leon8832
知名人士 11

有这么一段话这样说：我们每个人都生活在各自的过去中。人们会用一分钟的时间去认识一个人。用一个小时的时间去喜欢一个人。再用一天的时间去爱上一个人。到最后却要用一辈子的时间去忘记一个人。我想说得不偿失的不要下注。人的一生能有几个一辈子呢。 赵洋加油！天下玩友加油！已泪！~同龄人山寨王飘过

举报 | 5楼 2013-02-01 19:48 收起回复


赵洋一世祖: 我会说我是专门写给大家看的么？哈哈哈哈，我怎么可能是这么容易哀怨的人啊！
2013-2-3 12:59 回复
我也说一句


秋朋q27
铁杆会员 9

事物会有变化
没有一直的美好~~~

举报 | 6楼 2013-02-02 11:07 回复


无双之凤翼天翔
小 吧 主

哥们加油'

举报 | 来自iPhone客户端 7楼 2013-02-02 15:04 回复

8 回复贴，共1页 <返回game集中营吧



歼20SSK 楼主 1UP

本人78年人氏，《电软》这本杂志是我接触到的最早的正规刊物，陪我度过了整个中学及大学时代。想当年，这方面的东西那叫一个稀缺啊！在它之前，我记得曾邮购过杭州出版的《电玩迷》，不过那是制作得比较朴素的刊物，也没有正式出版过吧？
因为电软，我记得当年《街霸II》、《真侍魂》是多年的全县第一！呵呵～不过这书不能让老师看见，否则就是打扫篮球场或者足球场的命运，俺高3那年为这打扫了7次！哈哈...
当年，1块钱4个牌子，运气好可以死缠烂打买到5个。零用钱不多啊，不得不好好把握每次游戏的机会，所以水平的确很不错，比如《捉虫敢死队》、《双截龙（还是不能用手的）》都能一命通关。现在，我完全有条件买几十上百个牌子，可再也没有那份心情了，哎～
为了第一时间看到电软，我记得我都是跑到省城去买，每当拿到书的时候，心情别提多激动了！能够让俺这样痴迷等待的书，除了电软就只有《七龙珠》。
后来参加工作后，娶妻生子，渐渐地便遗忘了电软，这么多年过去了，我一直是这样以为。但今日偶然看到这则消息，心里不禁一恸，一种很酸又难以言表的感觉淤积在胸口，...毕竟这是代表一个时代的标志，已经深深扎根于我们这些电玩爱好者心中，怎能轻易忘却！
感谢电软带给我青年时代的快乐，以及永恒的回忆！再次感谢你！

分享(0)

举报 | 1楼 2013-01-18 21:49 回复



zhoudao200 金手指 12

你如果再火星4个月，电软就就说不定已经复刊了

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-01-18 22:08 回复

歼20SSK 楼主 1UP

希望如此吧。

举报 | 3楼 2013-01-18 23:09 回复

★绝望冲击★ 金手指 12

我也是当兵当着当着就听说停刊了

NEOberkun winner 8

电软阵亡快一年了 唉

贴吧游戏

4083532位粉丝 bigboss 9

表示DR群130462122

天行健
君子当自强不息

部长太多 遥不可及 14

一周年了



wuhaoaiqin 1UP

夜很深了，关掉网游，拿起小P，突然想起这个名字，电子游戏软件，这个陪我走过童年的伙伴，所以，在百度打出了这几个字，很遗憾，看见了很多帖子，电软似乎不复从前中国NO1的辉煌了。

我记得曾经的电软，功略是NO1，秘籍是NO1，消息是NO1，但是，随着电脑的普及，电子游戏受到了极大的打击，我买的最后一本电软，我第一本买的电软是创刊号，而最后2002年的第10期，因为11月，大话西游公测。

我手上拿着一本1997第1期，虽然很破久，但是感觉很好，我还隐约记得几个名字，龙哥，软体动物，时雨等，

说句实在电软走到今天，不是他的错，不是任何人的错，是因为时代在进步，网络的普及，就好比碟片店，当网络普及到了民工都在网吧上网时，又有多少会去租碟片呢，现在很多碟片店都靠偷偷卖毛片过日子。

曾经消息NO1，功略NO1，秘籍NO1的电软，也不可能快过网络，最后走向了一条让人遗憾的道路，华丽的外表，空虚的内在，靠广告赚钱，其实电软做的很好了，起码，对我们80后的玩家，电软真的是一位最重要的朋友，社会淘汰的电软，但是，电软会一直在我心中，陪我玩过一个一个经典的游戏，谢谢你，电子游戏软件。

一个多年未见的朋友书

分享(0)

举报 | 1楼 2009-01-20 01:36 回复

wuhaoaiqin 1UP

现在的专业游戏网站，多玩，电玩巴士，A9VG电玩部落，都是很专业的网站，消息第一时间发布，相比一月一期或2期的杂志，确实没有竞争力，而且网站还是免费的，被淘汰也是必然的，现在的游戏杂志大部分是给一些没办法上网的玩友解渴的。当然也不排除收藏的。很遗憾，但是也没办法，时代总是要发展的

举报 | 2楼 2009-01-20 01:40 回复

蒙古之星痕 NPC

所以我们转型很快

什么是《GAME集中营》？

飞天小魔猪ACE 吧主

《GAME集中营》是国内著名电子游戏杂志，始创于1994年6月，后改称《电子游戏软件》，是中国第一本正式的游戏杂志。经过十多年的发展《GAME集中营》成为国内销售量最大的游戏类杂志。在创刊之初，它就提出自己的办刊宗旨：为游戏业指路，为游戏迷正名。在近十年的风雨苍黄中，这本杂志一直是青少年流行文化的倡导者，一直站在游戏业发展的最前端。一贯秉持追求品质，不断创新的态度，博得了广大读者的信赖与肯定。《GAME集中营》所开创的轻松、幽默，适合青少年审美取向的办刊风格，吸引和培育了一代玩家。可以说国内几乎所有游戏杂志的编辑都是看着《电子游戏软件》长大的。2.27日微博宣布停刊，319期为目前为止最后一期。

举报 | 1楼 2013-01-10 16:59 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

GAME集中营初代编辑们~

举报 | 2楼 2013-01-10 17:19 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

邱兆龙
笔名"龙哥"。《电子游戏软件》开朝元老之一，2000年离开电软。也许现在的读者只知道"龙哥热线"，但在当年龙哥之于电软就像山内之于任天堂。对于我们这些处世未深的少年而言，龙哥是真正的前辈、长者、战友。毫不夸张的讲，龙哥撑起了名为"电软"的大旗，并且在最困难的时期咬牙坚持，维持和光大着"电子游戏软件"老大的地位。尽管龙哥离开电软已多年，"龙哥热线"也物是人非。但于情于礼，每一位电软的新老读者都应记住并纪念这个电软最负名望的编辑。

举报 | 3楼 2013-01-10 17:20 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

刘文雨
笔名"熏风"。《电子游戏软件》开朝元老之一，当时的主编，95年电软复刊后任常务副主编。客观的讲，熏风是电软的奠基人，也是十年电软的真正幕后工作者。从创刊到停刊再到复刊至今，熏风缔造着电软乃至中国游戏杂志的神话。在电软的丰碑里，他的名字应该是第一排，甚至是第一个。

举报 | 4楼 2013-01-10 17:21 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

田松《电子游戏软件》开朝元老之一，最早参与电软前身《GAME集中营》的编辑工作，电软创刊后就离开了。

举报 | 5楼 2013-01-10 17:21 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

刘儒德
笔名"老D"，《电子游戏软件》开朝元老之一，95年离开电软。在电软众多游戏高手中，老D并不十分出众，但他之所以在当时受大家喜爱，并至今被无数老读者怀念。除了他踏实的工作作风，主要是由他主持的"电刑室手记"受到了无数读者的好评。许多元老编辑的个性、形象都在这个小品类的栏目中得到体现。由XYM设计的小编形象更为无数老读者留下了深刻印象——一加 "老D"这个名字。关于"无类"的笔名，比较正确的讲法是此名开始归一人所用，但随日此人离开后多人用过这个名字。因此造成了电软史上唯一一个个性不统一、脾气怪异、甚至性别都无法确定的编辑。

举报 | 6楼 2013-01-10 17:21 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

索冰
笔名"阿King"，《电子游戏软件》早期编辑之一，94年5月加入电软，96年离开，主持编辑《电子游戏与电脑游戏》。作为电软的早期编辑，阿King为电软的发展壮大有着不可磨灭的贡献，尽管在这里没有将他列为开朝元老，实际上阿King于电软创刊起就加入了，所以也是实际意义上的"元老"。而在当时，他更是和龙哥并称电软双璧。是那时少有的几个不用查阅资料就能回答功略问题的编辑之一。年青、奔放、冲动，这大致就是阿King的性格了。也因如此，导致了他离开电软。关于阿King的"叛离"，以小生之见，这只是理念上的不同而已。杨威利和莱因哈特因"权利到底应集中多人之手还是一人之手"搭上了千万、甚至是自己的命，而阿King想要做的、熏风所坚持的，无非是"杂志是走中庸之路还是大唱个性"，甚至从本质出发，两人都是出于对电软、对中国游戏杂志的爱！只不过发生在这个特殊的时间和行业，而越发引人注意。尽管此事已远去多年，但小生还是多嘴一句：阿King"叛离"一说，实在无稽。

举报 | 7楼 2013-01-10 17:22 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

萧腾
笔名"ShadowPhoenix"（简称S.P），《电子游戏软件》早期编辑之一，94年7月加入电软，2001年离开。头脑灵活，勤劳踏实。可以讲是众多小编中的模范，但S.P对电软真正的贡献，却是97年他与龙哥的苦撑。那年电软的早期编辑陆续离职，导致了当时只剩S.P和龙哥两名编辑的窘境，再加上阿King的《电子游戏与电脑游戏》咄咄相逼。电软陷入了最困难期，但S.P和龙哥硬是撑了下来，支撑着这面"老大"的旗帜。因此，大家在记住"龙哥"这个名字的同时，也请记住"ShadowPhoenix"，这个电软史上最伟大的忍者。

举报 | 8楼 2013-01-10 17:22 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

黄昌星
笔名"特工黄"，《电子游戏软件》早期编辑之一，95年加入电软，97年离开，2002年重返后主持开办了《电玩新势力》。和龙哥、阿King一样，特工黄也是名玩家型的编辑，大部分老读者都不会忘记阿King的一句"恐怖的特工黄"。这位软硬件都精通的人物填补了老D离开后的空缺，一直兢兢业业地缔造电软神话。97年回到了家乡发展，02重返北京，和莱因总帅一起开办了《电玩新势力》，成为电软手中的王牌栏目。

举报 | 9楼 2013-01-10 17:22 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

汪寅
笔名"软体动物"，《电子游戏软件》早期编辑之一，95年10月加入电软，97年离开。尽管加入较晚，但软体动物的名号在游戏界特别是电脑游戏界却早已打响。即使在电软初期，他也是电软的重要撰稿人，因此他的名字也早已被大多数读者所熟知。

举报 | 10楼 2013-01-10 17:23 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

徐燕明
曾用笔名"XYM"，用到现在的就是"Akira"。同样身为电软的早期编辑，Akira所主要负责的是动漫方面的介绍，电软沿用至今的栏目"三栖人"就是由他开创，而电软早期深得人心的小编形象也是Akira的杰作。在"阿King事件"后，他也转投了《电子游戏与电脑游戏》，为该杂志的发展贡献青春。直到98年底重返电软与S.P一起主持编写增刊《MAGIC地带》，完成以后就再次离开。随后于2002年末再次回到北京开办了《动感新势力》。身为仅存的几位老编，Akira似乎隐藏起了过去的种种，一心一意地当个不厚道的欧吉桑。

举报 | 11楼 2013-01-10 17:23 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

下面的照片转自 网易的见证栏目，《电软回忆录》~

举报 | 12楼 2013-01-10 17:25 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

见证 WITNESS

见证 WITNESS

见证 WITNESS

见证 WITNESS

举报 | 13楼 2013-01-10 17:27 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1994年

举报 | 16楼 2013-01-13 13:05 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1995年

举报 | 17楼 2013-01-13 13:08 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1996年

举报 | 18楼 2013-01-13 13:09 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1997年

举报 | 19楼 2013-01-13 13:11 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1998年

举报 | 20楼 2013-01-13 13:13 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1999年

举报 | 21楼 2013-01-13 13:13 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

2000年

举报 | 22楼 2013-01-13 13:14 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

2001年

举报 | 23楼 2013-01-13 13:20 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

至此《GAME集中营》的初代编辑全部离职。

举报 | 24楼 2013-01-13 13:22 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

有歌星，影星就有追星族，有电子游戏，就有闯关族，天经地义。
中国大陆到底有多少台家用游戏机，恐怕无人知晓，据说有几千万台！粗粗算来，也就有几千万闯关族！港、台、日本游戏杂志多如牛毛，而大陆闯关族们抓紧还没有个属于自己的舞台，本系列专辑便应运而生。
一位十六岁的中学生赐名"Game集中营"，妙极。电子游戏有三个要素：好玩、趣味、创新。"Game集中营"这个名字挺好玩。有趣味。不拘一格。就让它做为闯关族的舞台，给诸位高手搭一个场子，此"集中营"里绝对都是game，不必太较真了。
现在，让我杀进Gmae集中营。
熏风
摘自Game集中营 93年第一辑

举报 | 26楼 2013-01-18 22:19 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

有歌星，影星就有追星族，有电子游戏就有闯关族，天经地义。
中国大陆到底有多少台家用游戏机，恐怕无人知晓，据说有几千万台！粗粗算来，也就有几千万闯关族！港、台、日本游戏杂志多如牛毛，而大陆闯关族们至今还没有个属于自己的舞台，本系列专辑便应运而生。
一位十六岁的中学生赐名"Game集中营"，妙极。电子游戏有三个要素：好玩、趣味、创新。"Game集中营"这个名字挺好玩，有趣味，不拘一格，就让它做为闯关族的舞台，给诸位高手搭一个场子。不过有一句题外话致家长们，此"集中营"里绝对都是Game，不必太较真了。
现在，让我们杀
进

举报 | 33楼 2013-06-01 07:59 回复

十年了！发帖纪念一下！！！

电子游戏软件吧



12 回复贴，共1页

部长太多

一眨眼十年了，真的很怀念当时巅峰期的电软！

举报 | 来自iPhone客户端 1楼 2013-03-11 18:53 回复

hua_45247814

这些我都有，好怀念

举报 | 2楼 2013-03-11 20:39 收起回复

部长太多: 欢迎一同发图留念！ 2013-3-11 20:49 回复

hua_45247814: 回复 部长太多 :可惜的是，我哪些东西，在我朋友家，自己家中放不了这些东西，我只有在网上收集有一部分电软封面 2013-3-11 20:53 回复

部长太多: 回复@hua_45247814 :可惜！ 2013-3-11 20:55 回复

hua_45247814: 回复 部长太多 :是啊，我准备搬屋之前，这些电软，我家里不喜欢，叫我打算买掉他，哎，太可惜，我不想买啊 2013-3-11 20:58 回复

部长太多: 回复@hua_45247814 :只要在就好！ 2013-3-11 21:02 回复

还有4条回复，点击查看 我也说一句

一刻殉饭

吧里有什么活动

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2013-03-11 22:46 收起回复

部长太多: 有活动？我怎么不知道 2013-3-11 22:48 回复

我也说一句

12 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

发表回复



十五年了，从集中营，到今天的"报纸"刊物，

已收藏 回复

楼主
124.134.115.*

十五年啊，我从95年开始支持，一直到了现在，故事会都办的很好，为什么点软就不行呢，我很伤心，很难过，以前上学的时候，都买点软，现在毕业了，我们这里点软只是给我们几个铁杆进的，其他的全是UXG，哎，我不想说什么诋毁的话，我也对现在形式不发表任何言论，我也不对小编做任何评价，我只想说，我能做的都做了，一个普通的读者，除了认真 填写回函，每月都买书，真的很难想象再有什么比这个更能支持一个杂志的，不过，下期开始，我决定跟她分手。点软，走好，点软希望你能振作起来。

分享 (0)

举报 | 1楼 2009-01-16 23:19 回复

楼主
124.134.115.*

我连每个月例行公事的心都没有了。看着家里N大纸箱的点软。我决定好好的珍藏这属于我自己的感动跟辉煌

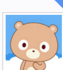
我在贴吧
睡神0083
0 [获取]
我的本吧信息
排名：690 − BOSS 7
经验：259/500

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示
1 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧



史书《樱大战十年典藏》

取消只看楼主 收藏 回复



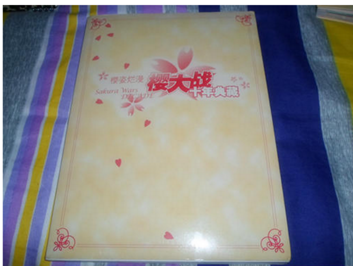
楼主

Soviet所谓爱

铁杆会员



前几天看到DREAMCAST吧有吧友晒此书，我想起我很久前也买过一本，翻了翻壁橱，还真找到了~



本书记述了《樱花大战》的开发简史、游戏梗概以及人物、机甲资料等。还赠送了一张DVD碟，内容包括游戏片头片尾、经典剧情桥段等，带中文字幕。

本博士大概于2008年买到此书，经查阅大量日本、西方的文字、音画资料后，本博士证实此书所记载的内容基本是翔实、可靠的。一些细枝末节可能还存在值得商榷之处，但它是我见过最好的中文《樱战》史料，必读。



本书应该是未经世嘉授权出版的，收藏意义不大。印刷质量还算可以，插图很好看，随便撕一页就能贴墙上做海报用。国产书嘛，凡是胶订+铜版纸的，都很容易掉页，这书已经快7年了，使劲一翻，书脊处的胶就可能开裂。



《樱战》是我见过最硬派的恋爱游戏，也是最浪漫的战棋游戏。世嘉的作品，或者是世嘉主导制作的作品，总是那么棒！这就是一流游戏公司的创作态度。

有人认为《樱战》是个宅男游戏。这么说也没啥错，可你若把它同今天那堆垃圾宅系游戏混为一谈的话，就简直是对樱战、对世嘉、对我们世嘉饭的侮辱！我们那时代的宅男宅女都是阳光宅、元气宅、硬派宅，哪像你们这帮废柴宅、庸俗宅、基腐宅？！不信去问问身边经历过那个时代的大叔大妈们。

你们啊，哪凉快呆哪儿去吧，我呸！

（苏博士）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-05-13 01:54 回复

0 回复贴，共1页 <返回game集中营吧



世界上第一款电脑游戏与第一部家用游戏机

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 1楼 2014-03-24 13:40 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1962年美国麻省理工的学生马丁。格里兹在IBM大型计算机上编写了世界上第一款电脑游戏"太空争霸战"。

举报 | 2楼 2014-03-24 13:44 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

就在第一款电脑游戏问世4年后，在纽约，一位二战老兵写下了世界上第一页家用电子游戏机的构想，这就是拉尔，拜尔。同样是1966年，拜尔制造出了第一台电子游戏机，这是一台能够在屏幕上显示出光点的游戏设备，而后拜尔继续改进它，使得它可以支持当时非常流行的"乒乓"和光枪射击游戏。

举报 | 3楼 2014-03-24 13:48 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1971年，Magnavox公司在观看了拜尔的游戏机演示之后，决定购买这套系统的全部版权，1972年，世界上第一台量产型家用电子游戏机Magnavox Odysser问世了。最终这台售价100美元的游戏机销量不尽人意，但是拜尔却开创了电视游戏这一全新的领域。

举报 | 4楼 2014-03-24 13:52 回复

赵泽一世祖 小吧主

第一个我知道，第二个么。。。长知识了

举报 | 5楼 2014-03-28 09:15 回复

发表回复

世界上最治愈的2012末日漫画~

飞天小魔猪ACE 吧主

作者：孙渣

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-02-06 17:22 回复

相关推荐

感觉末日类漫画是完结不了的? 84

知道吗? 2012世界本该末日的，是我救了你们 407

【图片】给大家推荐一部漫画，末世人间道，这几... 48

【漫画】···有重有H，即便末日又何妨··· 204

飞天小魔猪ACE 吧主

事情是这样的
这次去北京，受到编辑所托
编辑→
微漫画要搞一个世界末日专题！来画吧
好啊
其实一点都不想画
不过因为是面向大众的所以不能太苦逼，要有个美好而治愈的结局哦哈哈哈哈
我最擅长画治愈的漫画了哈哈哈哈
人类都他妈去死

肯定是世界上最治愈的2012末日漫画
海啸来啦
好可怕哦
末日来临 我们却无所畏惧
因为我们都有病
世界末日2012

我叫裸奔
今年25岁
是孙渣的微漫画编辑
今天是2012年12月21日冬至天气晴朗风和日丽万里无云——我照常上班
好想血洗新浪大楼哦！
大家早啦！
够了！小红，我们回家
妈妈，小雀雀
虽然又被领导批评了，工资也没加的可能，作者都很混蛋而且拖稿，读者也只知道看下流变态的东西，北京的房价也买不起房，包里的炸弹也没能引爆，但……
都说了多少次了让你穿裤子上班！
我是外星人！我又没有小雀雀！
老板你不也没穿么
今天真是平和的一天啊
够了你被开除

世界上最治愈的末日漫画
END
没人受伤 也没人死亡
高高兴兴跑龙套
平平安安回家来
超感人！

如何？
大家都没死这不很治愈么！这不是很好么！你好我好大家好啊！
去你大爷的没人受伤！我很受伤好么！而且世界末日在哪！
好个屁！快给我画世界末日，一定要山崩地裂，血流成河，全部死光光！
刷拉刷拉
我现在就把人类杀光！
好好画！
记得结局要很治愈哦
好嘛…
和人类过不去啊
下面…正片开始
嘿嘿…这里是孙渣，在微漫画胁迫下，我开始杀害人类

IMAX3D顶级大片巨作
世界真的末日了
2012
超温馨
流星火雨，洪水袭来，死难人数超过六十亿人！超惨绝伦！全家死光！温馨无比！感人热泪！在黄坑中寻找闪光点，在末日中寻找温馨感

举报 | 2楼 2013-02-06 17:23 回复

许多年来
我们曾为我们文明的终点做过很多有趣的设想
影像资料
！虽然都是自己画的，但是写上影像资料比较帅气
比如核战争
影像资料
资源耗尽，太空计划失败
人类真丑恶
僵尸病毒扩散
纳粹卷土重来
或者是机器人失控
远古文明复苏
全副武装的外星侵略者
诸如此类等等
事出突然，但现在上面要求我相信那些喜欢切小弟弟和挖心脏玩儿，把小姑娘丢到火山里烤的香喷喷，吃荷兰猪，被西班牙佬随意杀个精精光的落后野人说的预言居然是真的
这都行！我们自己都他妈难以置信啊！
所以
火雨从天而降
P民们和狗一样死去满地尸骸，惨不忍睹
其中就有你！
那些幸运儿则乘坐宇宙飞船逃出生天
这里没有你！
其中自然有各国政要人类精英
啊…都死光啦
哈哈哈，干杯！
以及他们的二奶
他们的幼虫
做有钱人的小孩真好！
爸爸好棒！
和狗

举报 | 3楼 2013-02-06 17:23 回复

还有保镖
一些成功人士也拿到了船票
比如著名实业家马[illegible]腾，企业巨头史[illegible]柱，打工皇帝唐[illegible]等等
小说家韩[illegible]明和他的妻子郭[illegible]也登上了飞船
是我买的船票哦，你要一辈子做受哦
那些价值连城的艺术品也被搬上了飞船，它们可比人命贵重多了
而那些真正陪伴人民群众成长的好作品
苍井空全集
却和大家一起被留在了大地上
我叫裸奔
今年25岁
是孙渣在微漫画的编辑
今天在公司里，毫无预兆的就世界末日了
现在想想，悔不该让孙渣画这个漫画的
和世界上大多数人一样
我被遗弃在这个即将毁灭的大地上等死
但是
看着那些人类精英用我们税金和血汗钱偷偷制造出来的飞船抛弃我们逃走
我的心里却美滋滋的
因为那些伟大的大人物们代表了人类中的先进生产力，只要他们能活下来，人类的文明就不会结束吧
为了人类的明天，我这点微不足道的牺牲，又算什么呢！
抛弃我们而去吧，不必在意我们葬身火海死无全尸
此时的我，心中毫无怨恨和痛苦只有——
温馨和愉悦！
哥哥，哥哥
那个飞船是要飞到月亮上去么？

举报 | 4楼 2013-02-06 17:24 回复

是呢
飞到人类美好的明天去吧
人类
明天
更美好

世界上最治愈的末日漫画
GOOD END
人类未来有曙光 做鬼心里也超爽
牺牲P民六十亿 地球明天更辉煌
超感人！

哪治愈了，给我乖乖重画
这么治愈也重画世间有没有公道和正义啊
想想稿费
好的我现在就去画治愈
胡扯也要扯出来哦
加油
事到如今也只能胡扯了啊……

因为微漫画搞了专题所以凑数用的末日漫画
如何在世界末日幸福的生活
How Get happiness life in the world end
孙渣 编著
超温馨
感人2012这个冬天，给你整个世界的温暖

我叫裸奔
今年 岁
是孙渣在微漫画的编辑
因为薪水低廉，没钱只能住地下室，却鬼使神差的让我从那场可怕的灾难中幸存下来了，独自生活了好几年
现在想想，悔不该让孙渣画这个漫画的
罐头…
水……
这个已经不能吃了呢…
这不是当时的宇宙飞船么…
最后还是没飞出去么？

举报 | 5楼 2013-02-06 17:25 回复

还有名单…唔…
达官贵人也难逃一死呢
咦！那边那个…是森林么？
编辑
难以置信，自然在快速的恢复生气
空气清新，连水源也有了
核辐射后的果子应该能吃吧
咔——
好好吃…
多日来的疲惫一扫而空
全身充满了活力
仿佛能多活几十年一般
连因为常年撸管而软弱的小弟弟也——
龙精虎猛
女孩子？
等等啊~不要跑！
龙精虎猛
就这样，虽然可怕的灾难将人类的文明打落到了原始社会
啪~！
啪~！
啪~！
但人类还是坚强的生存了下来
—END—
太好了，这次终于温馨了
我整个人都治愈了
编
管他呢收工走人

举报 | 6楼 2013-02-06 17:26 回复

秋颜q27 铁杆会员

这更像是日和的风格
不过现在的作品
都是这样了
也就随便看看
内容一般都比较迎合，甚至略带低俗
雷同的有很多
难出经典的时代来临了~~

举报 | 7楼 2013-02-08 09:29 回复

老兵收藏集 正式会员

孙渣的上海绝恋一直无缘拜读，网上资源也被大量被和谐。
还有他的黑塔利亚同人，也是神作，可惜只出同人本，网上也没有资源。

举报 | 8楼 2013-02-28 16:10 收起回复

飞天小魔猪ACE: 上海绝恋,黑塔利亚同人,P膳的话里总是有丰富的信息量，谢推荐~
2013-3-4 10:42 回复

我也说一句

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦 快速回贴

开通超级会员发贴6倍经验

发 表 保存至快速回贴

是U**害死了电软...如果没有它电软今天也不会死

只看楼主 收藏 回复

睡神0083 (楼主) BOSS 7

96年我在旧书摊第一次发现了电软后如获至宝，当时的电软可以说是带我走进游戏机世界的老师一样，之后我近几乎一期不落的购买，每次买来都反复看个几遍才罢休，之后到了二千年，电软不好买到了，各大书店只卖那个，名字我就不多说了，当时每次去书店或者报刊厅都告诉我电软卖完了，而且还告诉我最近已经没什么人买了，然后推荐我买游戏机，告诉我这杂志多好而且还可以打折卖我什么的，没办法只好不情愿的买了游戏机****，后来几年只是偶尔在旧书市场看见电软的身影后我都是立即买下的，当时我傻傻的认为电软太火了，08年我跟书店家少爷成了好朋友（经常去蹭书看认识的），一次他喝醉了告诉我当时根本就没进电软，不是没人买，而是杂志批发商威胁他们批发游戏杂志只能批他们推荐的那个，谁敢不听就部按时给他们发书，一个书店如果进杂志速度慢了就等于是离关门不远了，我听完真想去捅了那个批发商boss去，后来在我苦苦哀求下书店少爷给我进了几本电软，我一看就傻了，那么薄薄几页，少爷说其实电软已经是风烛残年了，于是我又乖乖的买起游戏机****来，电软依然在旧书市场买，直到今年2月底少爷打电话告诉我说电软停刊了，我赶紧上网看之后大受打击，我一直在想当初电软没有这个会耍无耻手段的对手会有今天吗？之后我毅然也放弃了游戏机****，我记恨他，他不是靠真本事击败了电软！所以我相信它也总会有跟电软一样的那么一天，我期待着。

分享(0)

删除 | 来自Android客户端 1楼 2012-03-09 12:38 回复

睡神0083 (楼主) BOSS 7

如果你当时跟我一样买不到电软的请留言。

睡神0083 (楼主) BOSS 7

回复3楼:根本不是那么回事，你再看看我的帖子，在当时两家竞争激烈的当时到底是谁左右了他们的命运，天朝的悲哀

---

jasy123 true_end 11

自己做不好怪竞争对手 喂喂，我也不是挺ucg 商场如战场，适者生存优胜劣汰，这种简单的道理都不懂
即使没ucg也会有新的杂志诞生。

只要杂志做的好，何愁没市场，读者选择永远是对的

睡神0083 (楼主) BOSS 7

回复7楼:事实如此，这就是我的亲身经历，信不信由你，在天朝只要钱到位，老爷都干碎

睡神0083 (楼主) BOSS 7

在天朝有多少这样的事情啊，这就是我们这个国家的悲哀，只要有钱谁都能摆平，我只是希望大家能互相转载，看看游戏机他们的真实嘴脸，这个世界是胜者为王，哪怕胜者卑鄙无耻，电软倒下时他们在微博上开香槟庆祝，南蛮子们胜利了...

863582583 1UP 1

的确，电软没落是自身以及高层的问题，和ucg没什么太大的关系。ucg一直把电软当作目标去追赶，电软却基本在原地踏步。一个不断进步，一个相当于停滞不前。就算电软资历老也无济于事。中 国以前也厉害，可那是1000年前，后来不也被列强入侵么。没有进步就相当于退步，虽然我不喜欢ucg，但如果论事实，的确是如此。lz的话我不敢苟同。

电软饭最好吃 true_end 11

大神又来了

图片已删除

120.202.103.* true_end 11

真心喜欢杂志，买不到就邮购，增刊一般都是邮购吧，杂志商很少进，
看ucg Xbox360，psp各种特辑出到十几本了，还断货

睡神0083 (楼主) BOSS 7

回复13楼:当时都是小鬼谁能一下拿出一年的杂志钱？谁懂怎么订阅杂志？反正我当时看到邮局那么多人排队就放弃了

睡神0083 (楼主) BOSS 7

回复13楼:如果买一个杂志那么费劲谁还去买？游戏机摆在眼前，我承认当时我被全彩杂志迷住了，可是这杂志一点内涵也没有，价格又贵，光盘也不好看，读者来信栏目回复都是来搞笑或者嘲讽的，每次都是他们小编怎么样怎么样的，搞得他们跟明星一样那么大牌，就攻略快点，但是也不是很详细，好内容都出在周边书上了（比如xxx专辑）

---

whowhowhola 秘籍 4

乡下地方有可能出土皇帝，封本杂志有可能，不过小地方本来也卖不出去几本书，LZ在哪块按的家买的书？

睡神0083 (楼主) BOSS 7

回复16楼:石家庄

---

whowhowhola 秘籍 4

那你可以写封举报信，网上也可以投诉

睡神0083 (楼主) BOSS 7

回复18楼:我一小市民惹不起

萌光不朽 1UP 1

渣~黑Ucg就黑Ucg了!还这么多理由!Ucg功略写得室细的~这你也黑!

火影尤文 1UP 1

扯淡~~~

自己没做好怨谁

猫爱吉良吉影 1UP 1

扯淡石家庄买不到，你当石家庄是穷山村啊，就是现在北京报刊亭也能看到兔年红本。
楼主没头像没啥发帖纪录，就几个贴吧等级还是一级，新搞的，这一看就是个钓鱼的黑货，你们都甭搭理他。

疾风hunter NPC 6

自由竞争的，电软输了也不足为奇，不过我也很不喜欢UCG~~，还是电软更温馨，更有人情味

---

sis818 1UP 1

lz居然相信这个..完全没明白进货的规则,有的进了以后卖不动可以退掉,有的不能退,如果说四娘的最小说,或者<读者>之类的搞垄断还有人会相信. ucg算畅销书吗?也就比电软多出几本而已,比那些随便旧书市场轮斤卖的时尚杂志都卖的少吧. 所以说ucg根本没什么资格搞垄断..

至于你说石家庄的电软,直接去淘宝找石家庄的商店电话...很多家.

---

lloollo 1UP 1

说实话。电软还是以前的黑白刊好看。。ucg现在虽然也不怎么样。。至少撑到电软垮台。。也算是赢了吧。。。。

神行少林 秘籍 4

也有同你相反的 比如说我 当时想买ucg 可是只有电软。。。

白微明 true_end 11

---

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

双机党降临，最终合体完成，认得这些的同学进来报个...

只看楼主 收藏 回复

kyannlee 小吧主

一对被老任的gb当年爆了菊花的难兄难弟~~~~~~~~~

送TA礼物 分享

举报 | 通过百度相册上传 1楼 2013-10-09 19:53 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

当年电软介绍过，GG GT可用转换器看电视节目，对那时的我来说都是传说中的神物~

举报 | 2楼 2013-10-09 22:41 收起回复

leon8832 知名人士 11

费电，体积太大，被博士猛猛夸却连gbc一般销量和生命力都没有的东东！

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-10-10 06:31 收起回复

秋朋q27 铁杆会员 9

这画质在当时很棒
我当时也听过电量问题
掌机就要随身携带，户外玩耍
再带个充电器到处找插座就痛苦了~

举报 | 4楼 2013-10-11 10:54 回复

总是被KO 初级粉丝 4

这两台主机，要是套用到现在的消费能力和游戏理念情况下，被完爆的，必定是GB无疑

经历了三台GG猝死后的悲剧后，只能对游牧民和GT垂涎三尺，望而却步，倒是GB系即使再破烂，也照常服役，这也许是GG，NOMAD和PCE-GT短命的主要原因吧，硬件配置高，但是技术不成熟。。。

举报 | 5楼 2014-05-05 12:15 收起回复

iloveique 知名人士 11

gg和pce-gt都有，游戏画面绝对优势。但是当年的售价是硬伤，个人感觉pce更好

举报 | 来自Android客户端 6楼 2014-05-08 12:08 回复

MAX1036 核心会员 7

好东西，不错。

举报 | 7楼 2014-05-08 17:28 回复

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

见证 WITNESS VOL 85

“我要做游戏”系列之（七）

四只“菜鸟”闯关记

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克（Mary Ellen Mark）

引言 两年前，刘宇在澳大利亚设计成人玩具，杨振鹏在北京为电视台制作动画；查磊大学毕业后，拒绝回西安做公务员；王庭硕在上海一家游戏外包公司，因难以发挥能力而烦恼。这四个并无完整项目经验的年轻人，从天南海北聚在一起，为了做一款自己的游戏。

成人玩具与游戏

刘宇厌倦了按照客户需求设计成人玩具，他想挑战一次自己最爱的课题：游戏

北京朝阳公园附近的一套两居室公寓，较大的一间被改造为办公室，王庭硕、杨振鹏、查磊在电脑前各自忙碌。这里是刘宇在北京的家。此时的刘宇正在澳大利亚，远程参与开发。去年，他们四人组建了一个小团队，目标是一款名为《斗戏》的游戏。

游戏由刘宇个人投资。此前五年，他从事的是一份外人看来颇为另类的工作——成人玩具设计。2007年，从英国萨塞克斯大学工业设计专业毕业后，刘宇进入深圳的一家外资公司，设计成人玩具。

面向中高端市场的成人玩具，设计需求与生产成本及工艺之间往往存在矛盾，各环节之间的整合协调是一大挑战。一次，刘宇按照客户要求设计了一系列陶瓷成人玩具，但产品造型与烧制方式之间产生冲突。他联系上一家耐热丝供货商，创造了“吊烧”的生产工艺，既保证了产品的流线造型，又避免了无釉区的出现。

“无论设计成人玩具，还是设计游戏，在这些方面是共通的。身为设计师，你既要考虑客户需求，也要兼顾成本控制和实现方式。”他说。

刘宇为这家公司设计了三十款成人玩具，随后回到北京，以自由设计师的身份继续这份工作。2009年，他跟随妻子，移居澳大利亚。

“这四年一直做成人玩具设计，驾轻就熟，没了压力，也没了当初面对问题寻找解决方案时的挑战和成就感。”2012年，29岁的刘宇开始寻思做点别的，“不想再为客户需求做设计，想挑战一次自己最爱的课题”。

这个“课题”就是游戏，刘宇从小到大的爱好。

刘宇平时在澳大利亚远程办公，项目进行至重要节点时，才回北京。桌上摆放着他以前设计的成人玩具。

转职四人组

杨振鹏是一个安静腼腆的人，不爱说话，绘画是他表达自我的一个途径

“小时候玩得昏天黑地，父母天天说我也没用。既然爱成这样，干脆就做这个吧。”刘宇说。

他花了三个月时间，与一位澳大利亚的中国留学生合作，开发了一款名为《机械防城》的塔防游戏。

第一次做游戏，困难可想而知，最后做出一个可以玩、而且画面和手感还不错的小作品，刘宇觉得这条路走对了。迈出这一步后，他决定放弃老本行，从成人玩具设计转职游戏设计。《斗戏》是他的第一个目标。

《斗戏》的场景是一个精心布置的戏剧舞台，舞台上游荡着各种鬼魂。之所以这样设定，原因之一是为了在丰富玩法的同时，兼顾美术的工作量。那时，刘宇的身边只有一个美术，他的发小杨振鹏。

杨振鹏和刘宇一样，从小痴迷游戏，课本上画满了他想象中的游戏场景。他俩还喜欢拿着坦克、飞机、兵人之类的模型，在沙土堆上模拟各种战争场面。“之所以开发《斗戏》，也是希望把我和杨振鹏共同拥有过的这些童年回忆，以游戏的方式带给玩家。”

杨振鹏是一个安静腼腆的人，不爱说话，绘画是他表达自我的一个途径。高中毕业后，他在北京一家私立学校学习动画制作，之后为电视台创作过不少动画作品。“画的东西未必最精细，但想法很丰富，也很执着，容易因为艺术而情绪化。”刘宇评价道。

除了美术，杨振鹏还兼任测试。《斗戏》是一款多人格斗战场游戏，为了确保在网络同步顺利的情况下，能够为玩家提供更细腻的手感，动画制作必须精确到单帧，一两帧的变化就可能影响最终的手感。杨振鹏是一名格斗游戏高手，曾经单手击败《拳皇》挑战者，他对手感和节奏的变化十分敏感。因此，每次加入新功能或新玩法，刘宇都会征求他的意见。

杨振鹏是一个腼腆安静的人，不爱说话。忙碌到深夜，为了不打搅家人，他就睡在屋里的那张单人床上。

大学毕业后，父母让查磊回家当公务员，但他不愿听从安排，自己找了份工作

合作开发《机械防城》的中国留学生离开团队后，刘宇急需一名程序员。在一个XNA技术群里，他认识了大学刚毕业的查磊。

查磊在广州读大学，毕业后，父母让他回西安当公务员，他不愿听从安排，自己在一家网页游戏公司找了份工作，可入职后才发现，这份工作与他的理想相去甚远。

业余时间，他加入一个XNA技术群，参与开源塔防游戏公用库的开发和维护。他还写了一些小游戏的试玩，自娱自乐，例如一个套鱼游戏：不同的鱼按照不同的路线来回游动，玩家扔出圈子，套中即可得分。

当抽象的数学和物理知识通过程序代码转换为具体的图像，在屏幕上运动起来的那一刻，查磊觉得这才是自己想做的事情。

“那个试玩简直惨不忍睹。”刘宇开玩笑地说。尽管查磊缺乏经验，但学习能力很强，而且对游戏开发充满热情，刘宇决定邀请他加入。

2012年夏天，查磊辞去工作，前往北京，与刘宇、杨振鹏会合，这三个中途转职的年轻人组成了一个小团队。经过几个月的磨合和准备，2013年春节过后，《斗戏》的开发正式启动。

项目启动后，难题也接踵而至。查磊对XNA技术的开发已经很熟悉，但《斗戏》使用的是Unity引擎，Unity引擎对于2D的支持并不好。由于经验不足，很多构想无法实现，尤其是游戏的网络同步问题，成为摆在他们面前的巨大障碍。

查磊自称“史上最好养活的生物”，只要有吃的就行。只是北京的空气，让他这个鼻炎患者有些“伤不起”。

王庭硕向往成为一名独立游戏开发者，为了创作而生活，不是为了生活而创作

王庭硕毕业于北京工业大学计算机专业，大学四年，他拿过学院的一等奖学金，做过《魔兽世界》五百人公会的团长，担任过中国电竞职业选手联赛的赛事专员，将韩国电竞明星Moon带进清华大学蒙民伟楼的礼堂里。

“我觉得上大学的意义，就是拥有一个没有外界压力，自己尝试各种生活方式并承担后果的环境。这样才有机会真正去思考，自己今后到底想做些什么。”王庭硕说。

他想做的事情是开发游戏，因为“它艰难，艰难到很少有人能真正做好；它永无止境，每过一段时间就会发生无法预料的变革；它十分有趣，以它为职业可以获得巨大的满足感”。

2008年，大学毕业后，王庭硕利用交换生项目的机会，前往法国图尔大学工程师学院读研究生，专业是虚拟现实。三年后，他加入巴黎的梅肯斯里普（Mekensleep）工作室。这家工作室开发的NDS游戏《心灵泡泡》，获得过不错的评价。

“你更喜欢技术本身，还是更喜欢游戏？”梅肯斯里普工作室的创始人、主设计师奥利维耶·勒扎德问王庭硕。他回答说，自己更喜欢游戏。

以往，王庭硕将《生化奇兵》、《异域镇魂曲》这些拥有深邃世界观的游戏视为自己追求的终极目标，2009年，一款名为《时空幻境》的独立游戏改变了他的看法。他开始向往成为一名独立游戏开发者，为了创作而生活，而不是为了生活而创作。

王庭硕原本很时尚，现在，头发长了，胡子懒得刮了，也很久没买衣服了。刘宇笑他“更像艺术家了”。

“你愿意制作一把椅子，还是愿意制作十把椅子上的螺丝钉？”他选择了前者

在梅肯斯里普，王庭硕参与了《现实世界：入侵》的开发。这是一款基于LBS（定位服务）技术的iOS游戏，每局均在一张Google地图上展开，玩家可以从世界任意一处接入，游戏中的怪物会根据玩家所在地的真实地形生成。2012年，《现实世界：入侵》获国际手机游戏（IMGA）年度“最佳现实世界游戏”奖。

“玩家觉得游戏设计就像变魔术，设计师把自己关在屋子里，苦思冥想，然后一拍脑袋，一气呵成拿出200页的设计文档。实际不是这样，头脑风暴只占游戏设计的很小很小的一部分。”王庭硕说。

工作后的所见所闻，让他意识到游戏设计并非仅仅依靠一时的灵光乍现。一名优秀的设计师，必须拥有开阔的知识面和丰富的人生阅历，具备良好的沟通能力和规划能力，更需要不断地学习、思考、尝试、内省。

一年合约期满后，王庭硕离开巴黎，返回国内。他的梦想是拥有一家自己的工作室，为此，他需要先了解国内的游戏开发业，积累资源。

2012年，王庭硕加入上海的一家外资游戏公司，工作内容是将Firaxis工作室的策略游戏《幽浮：未知敌人》由主机平台移植往iOS平台，他负责渲染和性能优化。这类外包项目的开发流程必须严格遵守规范，个人影响力很难发挥。王庭硕更希望在一家设计自主的公司，施展所学。

“你愿意制作一把椅子，还是愿意制作十把椅子上的螺丝钉？如果是自己做游戏，每一个细节，你都可以自由地表达想法，无论你是一个美术、程序员，还是设计师。”王庭硕说。

一年后，抱着制作“椅子”的念头，他辞职回到北京，寻找志同道合者。在一个独立游戏开发群中，他和刘宇一拍即合，加入了《斗戏》的开发团队。

这套两居室，较大的一间被改造为办公室。阳台上堆满空矿泉水瓶，卖废品时，几分钱一个的瓶子卖了60元。

陶瓷骑士

“陶瓷”象征手艺，“骑士”代表信念。他们希望成长为手工艺作坊，而不是流水线工厂

王庭硕加入时，《斗戏》的初期设计、技术原型、美术初稿已经完成。四人分工，刘宇负责游戏的整体导向、设计决策以及美术意见参考，杨振鹏负责美术与动画，王庭硕负责项目管理、技术决策及设计细化，游戏代码由王庭硕、查磊共同完成。

《斗戏》的研发渐入正轨，而挑战仍然不断出现，他们一边学习一边摸索。刘宇自学粒子特效，王庭硕在编程之外还要负责灯光，场景设计、音乐制作则外包给他人。

场景设计，杨振鹏请来了曾经一起共事的资深动画师金百峰，由他负责绘制。音乐制作，刘宇在网上联系了美国独立音乐制作人帕特·雅各布斯（Pat Jacobs）。帕特对《斗戏》的主题很感兴趣，愿意以原先估价的六分之一的价格，包下游戏的音乐与音效制作。

“大家一直很注意控制成本，但不是因为预算不够，而是因为兄弟们心疼我，愿意帮我省。”刘宇说。

《斗戏》由刘宇个人投资，王庭硕以技术入股，杨振鹏和查磊的工资也只是满足基本生活。“说是独立游戏开发，其实像搬砖。吃盖饭也要算一下，吃素的可以省2元。”

平时，刘宇在澳大利亚远程办公，项目进行至重要节点时，才会回北京。王庭硕、杨振鹏、查磊三人在刘宇北京的家里办公。查磊住得较近，每天晚上十点左右离开。杨振鹏与家人同住，为了不打搅家人，忙碌到深夜，他就睡在屋里的那张单人床上。

这样的工作环境与王庭硕之前想象的差不多，“硬件差了点，但软件还可以”。查磊自称“史上最好养活的生物”，只要有吃的就行。只是北京的空气，让他这个鼻咽患者有些“伤不起”。

如今，《斗戏》的主要功能已经开发完毕，“毛坯房”开始“装修”。刘宇将工作室的名字确定为“Porcelain Knight”（陶瓷骑士），并注册了官方网站。他解释说，“陶瓷”象征手艺，“骑士”代表信念。他相信，他和他的三个小伙伴有能力将这间工作室发展为手工艺作坊，而不是流水线工厂。

《斗戏》的场景是一个精心布置的舞台。玩家可以自行设计关卡，就像小时候在沙土堆上用模型构筑战事。

结束语

“游戏开发这条路，比我原先想象的更加崎岖不平。”刘宇说。从成人玩具设计转职游戏设计的这两年，对他来说“就像是一种修炼”，令他“学会了担当，也找到了新的生活方向”。

“要让一个2D游戏角色跑起来，只需要3帧的动画循环就够了。把它做成15帧的动画循环，虽然工作量增加了一倍以上，但跑动的动作看起来会更自然细腻。”杨振鹏说。两年前，他同意和发小刘宇一起做游戏，因为“觉得那样应该会很好玩”。

“所有想法，最终结果都是可视的。写代码的过程中还会用到很多数学和物理知识，这让我觉得以前读的那些书，除了考试之外，多少还有点用处。”查磊说。大学毕业后，他失去了成为公务员的机会，却实现了自己做游戏的理想。

“我愿意这么一直做下去，只要有一定的收入，能正常生活，我就不会再去大公司做。”王庭硕说。回想起三年前，在杜伊勒里公园和圣日耳曼大道为《现实世界：入侵》做街头测试时的情景，他依然觉得浪漫。

往期回顾 　>>更多《见证》

机是如何诞生的 | 摆摊卖游戏的大学生 | 蝙蝠侠之父诞辰百年 | 心之所系，家之所在 | 多年都市流言尘埃落定 | 四只“菜鸟”闯关记

苏博士讲述：世嘉在PC界的发展简史

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

世嘉除了在家用机、街机两界叱咤风云外，在PC游戏界亦富有盛名。以前我在台湾网站看过一篇很有价值的文章，大概内容是1996年世嘉PC事业部的经理助理大高宽之先生介绍世嘉在PC界的发展历程。此文章多年前已遗失不见，我现凭借残存的记忆与自己的考证，更详细的重述一下这段历史。

SC-3000 SC-3000H

世嘉最早参入PC界，要追溯到1983年。当年4月，一份以介绍家电、生活用品、工业机械为主的报纸《日经产业新闻》报导了世嘉即将参入PC界的消息。到了7月，世嘉正式发售了名为SC-3000的电脑，全称为SEGA-COMPUTER-3000。它是非开放性的"世嘉专属"硬件，外观造型为键盘主机一体式，新颖美观。它与世嘉第一台家用主机SG- 1000的基本实质是一样的，因此SG-1000的游戏当然可以在SC-3000上玩，此外SC-3000还可以使用BASIC卡带、学习教育卡带。并可外接专用4色打印机（SP-400）、专用磁带存储器（SR-1000）以及专用特制软驱（SF-7000）。

不久后，改良型版本SC-3000H诞生，它采用了硬塑料键盘替代了原SC-3000的软塑胶键盘，手感更上一层楼。据考证当年的各种广告、新闻，得知世嘉可能计划过1000—5000的型号。以1000型为最基础，将其设计为电视游戏机，也就是后来的SG-1000。

世嘉并未将战场仅仅锁定在东瀛一隅，而是放眼寰球，将SC-3000推广到了欧洲和澳洲。在日本时运不济的SC-3000远渡重洋来到袋鼠之国后，却开辟了一番新天地，真乃"墙里开花墙外香"啊。澳洲人把SC-3000的机能利用的淋漓尽致，还做了不少磁带游戏，甚至澳大利亚的约翰山德斯公司为SC-3000开发出了专用MODEM（相当稀少，具体参数不详）。

TERADRIVE MEGA PC

1991年5月，世嘉与日本IBM合作开发的TERADRIVE发售，它乃一台带有MD游戏功能的PC，这是世嘉第二次参入PC界。此机器外观上通体乌黑，与世嘉MD的颜色近同。内有三块CPU，分别为80286(10MHz)、68000(7.6MHz/10MHz)、Z80A(3.58MHz)。世嘉和IBM的强强联手引起不小的震动，为推广这台电脑，世嘉还请来高桥由美子做广告宣传，口号是"两个头脑的结合"。只可惜，这款优秀的电脑并未取得商业成功。另外，DC游戏《世嘉嘉嘉》中的"超级电脑"也叫做TERADRIVE。

与SC-3000不同，TERADRIVE并非一台封闭专属性质的计算机，它操作系统为DOS/V。它运行MD游戏绝非利用"软件模拟"，也不是在PC中放置了一台独立的MD主机，MD部分与PC部分之间存在联动关系。TERADRIVE先后发行了三种机型（MODEL），其中三型配置最高，价格自然最昂贵，三种机型的价格分别为14万8千日元、18万8千日元和24万8千日元。按照 1991年5月的日/美元汇率计算，MODEL1版的TERADRIVE价值1072美元，再按当时汇率折合为人民币，约为5660元，等于当时北京人民两年的收入。

虽然TERADRIVE只在日本地区发行，但欧洲与澳洲的玩家同样可以享受到MD-PC的组合。得到世嘉授权后，Amstrad公司发售了一款名为MEGA-PC的电脑。它的机能较TERADRIVE而言更先进，PC部分的CPU为80386（25 MHz）。不过在设计思路上，二者有很大差别，MEGA-PC的PC部分与MD部分除了共用声音芯片外不存在互动关系，用通俗的说法就是：它只是在电脑的壳子里另塞了一个MD。这东西的首发售价为999.99英镑，按当时算法换成人民币大概是8000多。后来竟然又出了个叫MEGA PC PLUS的后续机，内存提升并换上了80486的CPU。

顺带一提：90年代中期，天津新星电子公司开发出了"小教授学习机"，此公司原为电子工业部第46所的某个研究室，小教授学习机是不折不扣的侵权产品，所以后来被世嘉诉诸法律了。这个东西算个相当简陋的电脑，加上了MD游戏机的功能，能直接插四个手柄是其唯一亮点。

VIRTUA FIGHTER PC　SEGA PC COMIX ZONE

世嘉两次杀入PC界都未取得预想中的胜利结果，SC-3000的影响力不及当时日本的MSX电脑，TERADRIVE也未能撼倒PC98的铁桶江山，世嘉便另辟蹊径，不在扮演硬件PC生产者的角色，转而去做PC游戏软件商。1995年，世嘉创建了"SEGA-PC"系列品牌并发售了《加菲猫》、《漫画地带》、《汤姆猫战机》三款游戏，同年E3展会中公布了PC版《索尼克CD》的消息。

到了96年，日本发售了PC版的《VR战士》，应该是日本地区最早的SEGA-PC游戏了。SEGA-PC系列游戏以移植世嘉的家用机、街机游戏为主，作为家用机界的霸王、街机界的皇帝，世嘉游戏品质是不容置疑的，但在那时，同一时代的街机强于家用机，家用机强于PC和掌机，把街机上光影绚烂的3D大作移植到PC上，并非一件易事，技术人员们也的确为此付出很多辛苦。96年至97年，世嘉移植了《VR战士》、《索尼克CD》、《梦游美国》、《铁甲飞龙》、《电脑战机》等巨著，取得了不小的成功。97年4月，世嘉制作了第一部在PC平台上的原创作品——《野战排长》，一款以二战期间欧洲、非洲战线为背景的SLG游戏。

CONTROL PAD　CONTROL PAD　CONTROL PAD

随着PC的发展，SEGA-PC游戏的质量也在不断进步，截止今日，世嘉开发出了大量的优秀游戏，很受欢迎的包括《死亡之屋》系列、《死亡打字员》系列、《樱花大战》系列等等。

2003年—2006年期间，世嘉推出了"世嘉游戏本铺"系列，也是基于PC平台。众所周知，世嘉历来有复刻旧作、冷饭重炒的优良传统，"世嘉游戏本铺"包含了大量复刻的MD、MDCD优秀游戏，是官方版的模拟器，分为下载版与实体版两种。包括了《怒之铁拳》系列、《怪物世界》系列、《梦幻之星》系列、《光明力量》系列、《梦幻模拟战》系列等100多种MD、MDCD游戏。

网络游戏也是世嘉PC的重要组成部分，世嘉是业界先驱，早在MD时代就有了通过MODEM对战及上网下载游戏的业务，SS时代进一步发展，而DC时代更不必说了，DC简直就是一台简化版的电脑。英国有一位叫克劳克罗夫特的计算机网络专家曾经说："如果我想利用游戏机来架构网络，我会买世嘉DC，因为这款主机已有现成的高速网络可用"。

世嘉的网络游戏中，质量最高的当属《梦幻之星OL》系列了，本为一款DC游戏，2001年12月发售了PC版。世嘉也有大量即可以单机游玩，也可以联网对战的PC游戏，比如《噗哟噗哟5》。世嘉也想在中国发展网络游戏，后来失败。并不是所有人的智商都适合玩世嘉游戏，网吧里那群狂敲空格、奇装异服的家伙们会懂得欣赏佳作么？

(完，作者苏维埃博士，作于2012-12-13）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-06-14 00:09 回复

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

我觉得本文写的还算不错

所以有些无德的网站小编可能会冒名擅自将其转载走，对于这样的人，请看此贴4楼
http://tieba.baidu.com/p/2363379828

举报 | 2楼 2013-06-14 00:10 回复

图片已删除

leon8832 知名人士 11

不错，学习，楼主的文献明显是ucg编辑水平了，再出个世家和同时期业界其他公司的对比就好了！

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-06-14 11:17 收起回复

发表回复

苏博士新文：珍贵照片——1994年世嘉的社长室

只看楼主 收藏 回复

Soviet所谓爱

铁杆会员 8



1994年竣工的世嘉新本社大楼

90年代初，电玩界巨鳄世嘉飞猛发展，仅日本的社员人数业已超过三千，需要一栋新的本社大楼了。新楼工程开工于1992年6月，竣工于1994年3月15日，并于同年5月正式使用。地址仍位于"圣地"羽田1丁目2番12号，正式名为"セガ本社ビル1号馆"，占地面积6847平方米，地上8层，地下1层。

你看看，多漂亮啊！它以蓝白色——世嘉的代表色为基调，大量使用玻璃材料，极具摩登之美，在日光下烨烨生辉！苏博士赞它为"世界最美建筑物之一"，实为名副其实。2012年5月至7月间，世嘉本社迁至品川区，原本社大楼降为"本店大楼"。迁址的缘由，是考虑社员的安全，因旧建筑的抗震标准不够。

无论如何，我坚信在全世界的世嘉信者心中，最神圣的建筑，依然是大田区羽田1丁目2番12号的那座，不管它现在还是不是本社。因为那儿的地砖，大川功踩过、中山隼雄踩过、铃木裕踩过、中裕司踩过、小玉理惠子踩过、矢木博踩过、竹崎忠踩过、永井明踩过、佐藤秀树踩过...若本博士将来能去日本，必先到此处拜谒，至于秋叶原什么的，去不去也无所谓吧。

谁知道未来呢，没准等我五十岁时，已经是世嘉头号大股东了，哈哈哈哈。



本照片由香港博主"Kenshin"拍摄，苏博士裁剪

入口处的坐立式招牌上，雕刻着一颗地球，寓意"世嘉征服全球电玩界"。这照片是香港著名博客"剑心回忆"的博主"剑心"拍摄的，真羡慕他。

好，想必各位都想看看此楼的详照吧，这不用我给，你自己去搜就行，网络到处都有，何必找我呢。我今次来分享的图，是你在别处绝看不到的，这大楼里的社长室！当年中山隼雄老爷子的办公室！此照片刊载于1994年6月号的《BEEP！MEGA DRIVE》杂志上，一日本网友告诉我后，我立即去雅虎高价买了此书，拍了照。网上目前应该只有我有，哈哈哈。



1994年 世嘉 新本社大楼 社长室 外部

此乃社长室门外，看到左边的门了么？那里就是中山老爷子办公的地方，《BMD》杂志记者采拍时，中山老爷子偏巧不在。社长室的内外，皆以木材为主要装修材料，颜色以木色及白色为主，即有传统风韵，又不失现代清新。

社长室外部设有秘书办公台。说到秘书啊，许多公司都有关于秘书跟社长之间的桃闻轶事，偏偏世嘉这儿一直都冇。世嘉黑们再丧心病狂，也没见过谁拿秘书做文章的。橘生淮南则为橘，橘生淮北则为枳，世嘉的水土，养育德才具全之辈，哈哈哈哈。



1994年 世嘉 新本社大楼 8楼 空中花园

社长室在8楼，同样在8楼的，有个空中花园。虽不大，但在工作之余，来此晒晒太阳，调整一下心情，是很惬意的。我脑海中浮现出，中山老爷子背着手，在花园中悠闲踱步的形象，慈祥又威严。



1994年 世嘉新本社大楼 社长室

社长室内部的掠拍，里面有一个置物架，上面陈列着一些古董、艺术品，可见中山隼雄社长是多么有品位、懂得美的老人啊！我在此，恭祝中山老爷子晚年幸福，寿比富士山，家庭快乐和睦！万岁万岁万万岁！

（本文作者 苏博士）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-06-08 10:03 回复

相关推荐

=宗泫&帕尼=【160106°改文】亲爱的苏格拉底
4P镇楼 本文属于29大大...
327

黑目换94苏牙、94莱万
一大早起床贝尔再黑，真...
82

【15.12.27】一个小学生写的玛丽苏文
头像镇楼。
68

【霆峰151211改编】越苏（君臣）宠溺文
673

图片已删除

赵洋一世祖

小吧主

博士之大爱，我等一览无遗

举报 | 2楼 2013-06-08 10:29 回复

飞天小魔猪ACE

吧主

哦，这就是推出土星时候的SEGA本社的模样~~

举报 | 3楼 2013-06-09 21:45 回复



leon8832

知名人士 11

哈，博士太信徒化了，要是有一天世家被索尼或者任氏收购了呢？

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-06-15 14:24 收起回复

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验

更多定制特权

兑换本吧会员

赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧

睡神0083

0 [获取]

我的本吧信息

排名：228 -

高级粉丝 3

经验：29/30

推荐应用 NEW

斗地主 美女直播 T豆娱乐城 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用

应用中心 应用礼包

贴吧页面意见反馈

违规贴吧举报反馈通道

贴吧违规信息处理公示

4 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴







Soviet所谓爱
铁杆会员 8



流行音乐之王——迈克尔·杰克逊逝世迄今已四周年，本博士并非他的歌迷，只是听过《beat it》等几首歌。本博士纪念他，因他是世嘉的老朋友，他与世嘉相互青睐，是伟大的世嘉饭。

他，领引一代潮流的歌神。
本博士，一介网络流民。
同为世嘉饭，我俩的灵魂在蓝白圣光下，完全平等。



1988年12月，杰克逊到日本巡回演出时，提出想顺便参观一下世嘉本社。杰克逊喜欢电玩，尤钟爱世嘉街机，他对世嘉社长中山隼雄先生说："我很喜欢世嘉街机，它们非常好玩"。中山闻此言后，脑海灵光一闪：若以杰克逊为主角制作游戏，一定很好！



双方一拍即合，世嘉计划以当时杰克逊的音乐电影《外星战将》为题来制作，并由杰克逊担任开发监修。这是首款以杰克逊为主角的电玩，其街机版、家用机版基本是并行制作的，日本版均发行于1990年8月。

街机版是45度角视点的动作射击游戏，背景音乐均为杰克逊的经典曲目。可三人同玩，操控的都是杰克逊，区别只是服饰颜色不同。当杰克逊碰到他的宠物猩猩"泡泡"时，就会变成机器人。使用必杀技时，杰克逊会随着动感十足的音乐涌动舞步，令全场杂兵随之伴舞，很是滑稽。过场以漫画形式演绎，美国味十足。



游戏基于SYSTEM 18基板，此基板很多游戏搭载了"自杀电池"，当电池失效后就无法正常工作了。据考证，《外星战将》的板子上有自杀电池，上图是日本玩家nosuke的收藏，本博士用荧光圈上的部分，就是带自杀电池的FD1094芯片。现在若买基板也无法直接用，只能拿模拟器玩了。



MD版《外星战将》名气很高，无论是日本、西方，还是咱们国内。它可谓MD早期的大作之一，在开发过程中，杰克逊作为监修，提出了许多修正指示，他是个追求完美的人。

题材内容与街机版相同，杰克逊与恶势力相抗，拯救被绑架的小孩儿。街机版救人很直观，MD版麻烦了不少，因为关卡中有无数的门、车后箱，为了救齐全部小孩，你得一扇扇打开它们，有的里面藏着爆弹，冷不丁就会挨炸。街机版变机器人很容易，只要遇到宠物猩猩，但MD版需要碰到流星才行，变身后是无敌的。与最终BOSS决战时，变成第一人称射击视点，感觉很酷。

MD版可以使出"太空步"、"抓裆"这样的招数，但无任何攻击效果。



SMS版是委托ARC（ARC SYSTEM WORKS）公司开发的，他们曾经帮世嘉制作了SMS版《双截龙》。这个8位机的《外星战将》水准不高，音质与MD版相差很大，若出在日版SMS上，至少还能利用FM音源欣赏高质量的音乐，可偏偏欧美韩巴四版俱全，就是没日版。当时SMS在日本早已彻底淘汰是一方面，还因为日本世嘉承诺过《外星战将》是MD独占作。

顺带一提，SMS版有个附带VHS录像带的限定版，这套东西在收藏界属极稀有品。因那盘带子是PAL制式，故判断应该在欧洲地区发售的。

杰克逊很喜欢《索尼克》系列，还参与了《索尼克3》的编曲工作，但未在开发名单中署名。



鲜有人知，杰克逊曾在1993年世嘉的体感模拟游戏《紧急起飞训练（Scramble Training）》中扮演指挥官角色。它本质是一部互动电影，以3D-CG和真实影像构成，要按照杰克逊的指示，完成三项训练内容。它使用AS-1巨型框体，可同时搭乘8名玩家。



《太空频道5》系列中，杰克逊以"太空迈克尔"的身份登场，与乌拉拉同台竞艳。《太空频道5》系列是世嘉的音乐游戏大作，腾讯网称它"开创了音乐游戏的先河，现在单机和网游的舞蹈游戏都有《太空频道5》的影子。"绝无言过之处。杰克逊对《太空频道5》很感兴趣，他希望能参入到游戏中，当时开发工作已进入尾声，世嘉还是欣然同意了他的请求。虽然是赶工，但人物形象、动作制作的相当精良，可见世嘉的诚意与技术水准。



在DC游戏《暴力拳击2》，杰克逊作为拳手登场，此游戏相当无厘头，参赛人物甚至有时任美国总统的克林顿。看来杰克逊不仅会唱歌，会跳舞，还会打架啊，呵呵。



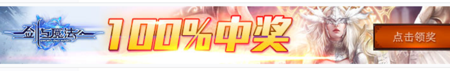
杰克逊有收藏街机的爱好，包括大量世嘉街机，诸如《银河力量》、《疯狂的士》、《VR赛车》、《18轮大卡车》、《侏罗纪公园》、《VR网球2》等等。其中最牛的藏品是世嘉R-360框体，可以360度旋转的座舱，需要专人保护才可以玩，价格极其高昂。

（作者 苏博士，动笔仓促，有错漏请见谅）

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-06-27 11:54 回复

曾经的SEGA与曾经的我们



秋朋q27
铁杆会员 9

偶像永在

举报 | 2楼 2013-06-27 12:01 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

我第一次看到MD的月球漫步是在92年左右，那时候我们地方电视台刚播放过他的这个MV，突然出现在游戏里，让我觉得很神奇。从此成为杰克逊饭，说是FANS也只是喜欢看他的表演，知道他是大明星，当时根本买不到他的磁带，更没有任何录像。街机版接触较晚，是在最近几年一次搜索ROM时偶然发现的，意外惊喜~~

举报 | 3楼 2013-06-28 08:10 收起回复

修罗还是罗刹: MD版本大概在90年左右就接触到了，街机版说来凑巧，初中一次秋游，大概是92年，我们几个朋友玩到一半跑路到公园门口的游戏室发现的。由于亲戚家那时能收到闭路电视，所以还是比较能早点了解MJ的，而且那个亲戚家有个表哥会去买走私的打卡磁带，在他那里也搞来不少打卡带。
2013-6-29 21:41 回复

我也说一句



赵洋一世祖
小吧主

街机版当时是我的最爱，一定程度上也使得我后来比较偏向于音乐游戏。MD版通关无压力，个人感觉墓地一关是最难的。

举报 | 4楼 2013-06-28 10:40 回复

735945900
高级粉丝 3

+1

举报 | 5楼 2013-06-30 09:18 回复

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

特来感谢小沛、赤银298期UCG的"玩·家·春·秋"栏目专题

只看楼主 收藏 回复

△Ｘ□○ 1UP 1

天下玩友是一家，热烈欢迎小沛、赤银也来到UCG的大家庭

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-02 12:13 回复

部长太多 遥不可及 14

又看见三角叉叉隔壁吧主了

举报 | 来自掌上百度 2楼 2012-05-02 12:33 回复

杰城14桂 金手指 12

顶啊

举报 | 来自Android客户端 3楼 2012-05-02 14:04 回复

刚大母嗒 bigboss 9

果然……当初看纱迦在ucg吧的发帖就感觉会发生点神马……

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2012-05-02 15:38 回复

最爱HIKKI winner 8

其实懒得说 但是又想说
UCG吧主 这期没有上市的UCG里貌似只有小沛的一篇文章 另外的神秘人物叫傲纯银 我希望你不要看到官方预告就自己进行脑内补完 独自YY
天下玩友是一家 这句话我也很喜欢 但是希望吧主大人真的清楚内部消息再来发帖
另外曾经你告诉过我早就不在UCG了 说明你之前是UCG的编辑？ 可是为什么我问了那边 都表示不知道你是谁啊？

举报 | 5楼 2012-05-02 17:43 收起回复

△Ｘ□○：哦，我更感兴趣的是UCG的发展，因为UCG是CBSI的优质资产。至于你所说的YY，我已经在贴吧里更正错误了，这是下属用这个ID发帖时的错误所致，我已经批评他了，对他说你连纯和赤都分不清吗？已仙逝的杂志是需要尊重的，但人家的小编名字，你怎么搞的？UCG的人不必需要认识我，CBSI的人知道我是谁就行了！
2012-5-2 21:29 回复

最爱HIKKI: 回复 @△Ｘ□○ :
2012-5-2 21:48 回复

llbz987: 回复 @最爱HIKKI :呐呐呐呐呐……谁都不认识
2012-5-2 21:52 回复

最爱HIKKI: 回复 @最爱HIKKI :大牌公司就是不一样，嗯~ 说话就是牛逼~ 一个号还有主人和下属，我等P民比不了比不了啊~ 您继续……
2012-5-2 21:54 回复

最爱HIKKI: 回复 @△Ｘ□○ :话说297期不刚读编往来了么 那访问丝毫看不出吧主大人是控股公司里的BOSS啊 您隐藏的太深了……OJL
2012-5-2 22:02 回复

还有9条回复，点击查看 我也说一句

△Ｘ□○ 1UP 1

请电软吧的吧主，把本ID的两个无聊的帖子都删了，谢谢！
http://tieba.baidu.com/p/1566470384
http://tieba.baidu.com/p/1546732038

白色di独角兽 BOSS 7

高管兄弟，无缘无故你封我啥？

空空卡罗特 true_end 11

求真相

人节 金手指 12

编辑也要过生活啊…所以就算是到ucg那边去了也是没办法的事…

把国米踩在脚下 BOSS 7

0 0 ..宇多田V5。。

yang58240490 金手指 12

自从电软停刊后我就只剩动心这一本固定杂志了。

吾叫某某某 秘籍 4

吃淫说他没在那杂上说过话

刘优雨 BOSS 7

那个不是赤银，，，

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到：

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,743 贴子：96,993

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

27 回复贴，共1页

停刊问题和改变方向，内部人员透露

取消只看楼主 收藏 回复

ws02510242 NPC 6

大家好，我是新的电子游戏软件的编辑，我叫李艳松，这本杂志已经改为学术期刊了，变成征收学术论文的刊物，当然这不是长久性的，最多一年，我就还给你们一个完完全全的电子游戏软件，你们可以继续追求，喜爱，不过前提是我和我的同事们可以努力的把今年的学术版做好，这样老板才会转回去，我也希望做以前的刊物，这样有动力，现在这本杂志只能先这样了。望大家理解，一年后 我希望大家还可以继续喜爱这本杂志

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-02 11:19 回复

ws02510242 NPC 6

自己的帖子 自己坐下一楼 不知道你们看得见看不见

举报 | 2楼 2012-05-02 11:22 回复

ws02510242 NPC 6

五月底会把第一期的图片给你们看 我也心疼 我也从小看这个的，但没办法 我们不做总有人做，我们会把它做回来 总比包给一些只作学术期刊的人好多了

举报 | 8楼 2012-05-02 13:25 收起回复

卡比兽量产型: 学术期刊……游戏的？还是其他类型的？这个学术期刊的定义有点广，真的不好理解呀。 2012-5-2 15:09 回复

我也说一句

ws02510242 NPC 6

说白了 就是发论文评职称用的了 以后木有游戏了

ws02510242 NPC 6

就不走发行了 只是学术期刊了 谁发表文章就给谁杂志

ws02510242 NPC 6

18楼的 我不解释你的智商 必须谁发文章给谁杂志 发文章要花钱的 保证绝对不骗人，谁说不能搞的 哈哈 但凡跟电子 计算机 软件沾边的 都应该可以 在说今年北京市颁布了 开发游戏的那帮工程师也可以评职称了 市场前景很好

ws02510242 NPC 6

说白了就是拿钱买版面 没问题 你不是不明白什么是发文章就给杂志吗 我给你白话下 就是拿钱买版面

ws02510242 NPC 6

我会和我的同事们努力做好这本杂志，争取让DR早日回归

ws02510242 NPC 6

发篇500大洋

ws02510242 NPC 6

不信算了 等过几天给你们看样刊的

ws02510242 NPC 6

额 问题是真要做回去 真的一头雾水 我们都是做学术期刊的编辑 弄稿子还可以 游戏 基本都木有解除过 不知道咋做产业

ws02510242 NPC 6

第一期稿件不够 希望各位投稿啊，最好稿件跟学术沾边 投稿邮箱dzyxTG@163.COM

ws02510242 NPC 6

好的 这是约定 一年后 一定带本崭新的DR杀回来

ws02510242 NPC 6

杂志外包 这本刊物 我们包了5年

ws02510242 NPC 6

是这样 哥们 我们想做产业办 但是编辑大换血了 以前龙哥 蔬菜汁什么的 并不在我们这 我们就是从头开始 不知道从哪里下手 甚至题材什么 我们也不知道去哪里找，我们以前就是学术期刊的编辑 只能说从这里找 然后招人 在来弄产业的团队 这个一个是领导问题 还有就是我们本身 能力不到位

ws02510242 NPC 6

对啊 所以要创新了 就算DR复活 也是会有新元素的增加 我们大致的想了下 包括单击的 而且网络那块也仍不得 反正现在很头疼 15号就出第一期学术刊了 你们有想看的 可以留下地址 我给你们邮寄 这本刊物是我做的刊物里 最难做的学术刊之一 我给很多人推荐 人家都说 这不是发游戏的吗 弄的我很是纠结

ws02510242 NPC 6

还有 各位 今天是电软学术版 投稿最后一天，现在稿子真的不多 希望跟为帮帮忙 现在刊物可以帮你们不收费用的刊登 要是可以 联系我Q393451735 麻烦你们了

ws02510242 NPC 6

我有魄力 老板没魄力 管啥用啊

ws02510242 NPC 6

不管怎么样 已经这样了 现在就是希望可以踏踏实实的做一些东西 总比让这刊物被总署取消了的强啊

ws02510242 NPC 6

这多有喜感啊 谁知道老板怎么想的

ws02510242 NPC 6

快坚持不下去了 崩溃的边缘了

ws02510242 NPC 6

高层也希望做产业啊 毕竟相对来说 产业盈利的要高啊 学术能赚几个钱 现在弄的我也烦躁不堪了

ws02510242 NPC 6

问题是产业不在盈利了 就是说 每个月多少发行量 5000册 打一本书是15 5000册才75000，你这还得抛出去邮局要拿走一半的册数，你在算报亭的出售量，其实一个月赚不了多少了，现阶段 不如说卖出学术一起赚钱，我给你算一笔帐哈，一个版面是500-300元不等，一期可以利登290个版面也就是最低的利润是89000元还不算广告，你觉得这么算下去 近期哪个赚钱

ws02510242 NPC 6

我做学术刊 做了2年了 好刊物垃圾刊物也见的多了 什么刊物多得养 每年评职称的人数是4000万 怎么都可以分一杯

ws02510242 NPC 6

求样稿子啊

ws02510242 NPC 6

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 目录

2012年第1期 总第001期

主办单位 中国电子协会
第二主办单位 北京思得意咨询中心
主管单位 中国科学技术协会
社 长 王 非

编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 熊潘梁
编 辑 部
主 编 熊潘梁
编 辑 李艳松 蒋东旭 张 双
特约编辑

电子技术与

01 浅谈软件 北京市工
03 虚拟现实 李艳松
05 模拟电子 王欣
06 浅析电力 郭涛
08 基于计算 曹冬梅 叶

有图为证 杂志15号出刊 你们可以选个有说服里的人 把地址给我 快递到付 省得有人说我是骗子

ws02510242 NPC 6

很不幸的是 我辞职了，已经辞职电软编辑了，而且电软可能就要改名了，而且可能就要成功了 我知道的就这么多

ws02510242 NPC 6

额 没改名 电子游戏软件社里收回了，弄了个新刊物

27 回复贴，共1页

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发 表

电子游戏软件吧 ✓已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,996

停刊已经多日，大家心情已经平复，不过还是请多多出现保持热闹

只看楼主 收藏 回复

白色di独角兽 BOSS 7

在电软停刊以后，三栖人论坛也关闭以后，这个地方算是大家最后的聚集地了，我不希望在一个月后，半年后，这里成为无人问津的地方。这将多么的伤悲，我衷心的期望，大家能常驻这里。有事无事吹个水，谈谈游戏，谈谈生活，在许久日月后，我们可以还记起来，有过一本杂志，有过我们一群人，有过一块地方，虽然一直在变，但是那里的名字永远不变--------闯关族的家~

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-10 17:28 回复

残月DD 1UP 1

。。。。现在想起电软还是一阵心酸

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-04-11 16:16 回复

部长太多 遥不可及 14

吃_心绝对 bigboss 9

吃_心绝对 bigboss 9

刚大母嗒 bigboss 9

卡比兽量产型 BOSS 7

始叶恋彤 1UP 1

顶！

宇理炎 1UP 1

是的，现在国内的电视游戏环境真的不好，政策不支持，老玩家都忙上班，结婚，人生去了，市场新鲜感不断，以后恐怕只剩移动终端游戏了。望大家都来聊个天，说说游戏感想。话说自己也快要到责任的时候了，哎。

狂暴剑魂大将军 winner 8

不会，等下半年我买电脑后，还有很多问题要问！

---

gtamoe2 2P 5

湿

部长太多 遥不可及 14

DR以停！有事烧纸。

白色di独角兽 BOSS 7

游戏大家依旧热爱，只是少了曾经的关注力度而已，可能我们退休后迎来游戏热潮也说不定....哈哈

最爱HIKKI winner 8

我以后还是会时不时的冒出来吓唬大家一下的~

江枫十三少 1UP 1

当年买了很多本游戏杂志，结果就电软一直吸引着我，从04年一直到10年，1年多没买了居然要和它说永别了，感慨万分呀

---

xuetianyi88 level_up 2

刚刚翻出了一本老合订本.正在看 电刑室手记

我的狗那天死了 true_end 11

谁说心情平复了？俺已经老了二百岁了。

燃烧的六文钱 NPC 6

我会说我在等待复刊么

海贼猎人香克斯 NPC 6

凑热闹~

2011年7月4 必杀技 3

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

突然知道电软停刊了 心里很难受

只看楼主 收藏 回复 睡神0083 59 应用中心 会员官网 百度首页

电子游戏软件 进入贴吧 吧内搜索 | 全吧搜索



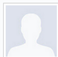
电子游戏软件吧 已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,997

签到 03月24日 漏签0天

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

0 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧



wdnaxh

1UP



确实我有好久没有关注过电软了 今天看到电玩天堂才知道电软竟然停刊了 真是没有想到 我以前是个忠实的电软读者 从电软还是黑白页的时候看到彩色 最后我跟随叶子一起离开的电软 自从叶子走后 电软里 实在是在没有我喜欢的栏目了游戏介绍和攻略都和游戏机差不多 最终我只买游戏机了 只会偶尔的买一本电软看看 但是电软却是陪我度过了那些罪激情激情的岁月 回想起来这时候是最开心的 感谢电软 最后也不知道说些什么 希望读者好好珍惜现有的游戏杂志吧

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-10 11:24 回复

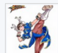


皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验

兑换本吧会员

赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧



睡神0083
0 [获取]

我的本吧信息

排名：690 — BOSS

经验：259/500

推荐应用 NEW

斗地主 美女直播 t豆娱... 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用

应用中心 应用礼包

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

0 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

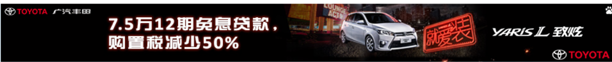
分享到：

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表



半仙到
1UP

呃…不知道该从何说起，也不知道该说些什么，索性随便说几句吧…
我是小学四年级开始接触电软的，现在算一下有11年了吧，回首过去，真的是留下了不少回忆，呵呵，电软对我来说像亲人般存在吧（朋友更贴切些吧），上次买下318期后，就觉得有些不想的预感，这么多年来点软几经换代，书做得越来越薄，呵呵…再加上这些年纸媒的落寞，网络的普及，位电软的前程担忧…结果319期没有等来，报刊亭的大叔说断货了，我当时已经作好心理准备了，结果百度一下，这可恶的百度呀，我刚打了个电软，搜索栏底下就显示了个停刊…结果和我预想的一样，电软在319期后停刊了，可惜我没能买到319期……不过要感谢 Just啊喂 童鞋，总算是看到扫描版的了……一点动静都木有，就这么停刊了，真的感觉就像是身边的什么没了，心里感觉空空的，值得惭愧的是这么多年来我从没有回过一次读者调查表，要早知道这样当初要是期期都回，虽说效果不大，但总算让众小编们得知还有一个叫半仙的家伙在默默的关注着电软，哪怕只是一点点鼓励，可惜我没能做到，对不起呀（说的对不起太多了，都没啥价值了），但这次的对不起绝对是最纯粹的致歉。
最后感谢电软陪伴我这么久，谢谢！

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-26 20:37 回复

宇锋85
金手指 12

同感

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-03-27 11:28 回复

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验
兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]
我在贴吧
睡神0083
0 [获取]
我的本吧信息
排名：690 – BOSS 7
经验：259/500
推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱... 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包



贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示
1回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

分享到：
发表回复
发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表



jasy123（楼主） true_end 11

明明是电软自己后期不用心，为什么这么多人都诅咒整个纸质媒体，是有病吗？网络资讯是快，但是那么多纸质杂志怎么过得好好的，游戏杂志不能在时效性比过网络就应该在收藏性，内容可靠性下功夫，把游戏攻略做的跟电影一样，把剧情攻略写的漂亮一点，对业内有深刻认识，把光盘内容做的风趣一点，杂志会没人看？后期的电软，视频编辑小学生水平，连游戏预感都没字幕，塞动画片凑，销量不好怪业界不是很可笑吗？

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-02-29 15:39 回复

jasy123（楼主） true_end 11

不要再抱着错的不是我是世界的想法了，fami通，动心，ucg不都活着，按理说网络对动画杂志比游戏杂志大的多，游戏至少要个主机，但是动画只要有电脑就可以看，但是动心不是还活了这么久？别人买动心是为了看新闻看动画？他们为了是编辑的好文章和高素质的光盘内容吧！

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-02-29 15:46 回复

Sith_Eva_7 winner 8

有一定道理 我也很喜欢看动心 但是电软一直陪伴着我们 现在突然没了我们真的伤心...

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2012-02-29 21:35 回复

△ X □○ 1UP 1

纸质媒体不会倒，那只是网络媒体的一厢情愿罢了！
电软的很多读者，也希望把今天这种结果，归结为网络普及给纸质媒体带来的结果。
但是，网络是取代不了传统的纸质媒体的，网络也取代不了传统的电视媒体，网络更是至今也没取代传统的不能再传统的广播媒体。
《Fami通》依旧销量很高，《纽约时报》依旧广受欢迎，和谐TV依旧收视率世界第一，Music Radio依旧粉丝爆棚。
电软已逝，电软的粉丝更该总结的是，为什么电软会走到今天？
借口网络媒体的冲击，是很不成熟、很幼稚的表现。
追忆那逝去的~电软！！！

飞翼零 1UP 1

呵呵，我学网络传播的，媒体的关系还是略知一点儿，虽然媒体之间不是以相互取代而发展存在，但是网络媒体的冲击是客观存在的，看看报纸行业，能和以前相提并论吗？电软是游戏软件，这是其特殊性，但它也是纸质媒体，这是不争的事实。有兴趣去查查新媒体和传统媒体的概念和现状，在发表言论吧。一句话，电软算是先天不足，后天畸形，胡乱说说，呵呵





飞翼零 1UP 1

不用去诅咒纸质媒体，谁也没那闲情逸致，问你一句话，你现在一个月花在买书上的钱是多少？占你月收入的多少？我在上学时基本都是买书看，想别人借书看，你呢？我认识的很多年轻人，都已经没有读书的习惯了，尤其是90后的一代。我是学网络传播的，每天都和电脑、网络打交道，就连我自己，也不像以前那样看书了，这就是活生生的亲身经历不是么？好比是现在，我在网上发言，就可以和人交流，就凭这一点，书本怎能做到？



△ X □○ 1UP 1

小朋友，不用你给我解释两种媒体的概念，我干这个行业的时候，你还在上初中。
我现在所工作的也是网络媒体，并且是国内知名的网络媒体！
先看完我说的话所有话，再回复好吗？
现在的年轻人，为什么都这么轻！

空中凶器 BOSS 7

ls都大叔了脾气还是这么火爆

部长太多 遥不可及 14

DR已走不必在斤斤计较！

后来ares 金手指 12

电软的倒掉。。。。。
跟杂志本身有莫大的关系

jasy123（楼主） true_end 11

杂志后期光盘内容做的跟坨便一样，一期120分钟，动画就占一大半，然后就是塞点游戏预告片，还没字幕的那种，或者就塞一些画质渣得要死的游戏影相，这种东西我一个只会绘声绘影的人花1天就可以搞出来了。最后见证电软垮掉的小编，问问自己，你真的有在用心做杂志？有当初开拓者那种激情吗。这种质量，网上那些用心做游戏解说的玩家做出来的视频就可以把电软秒杀到火星去了，更不用说那些在ab站做周刊做榜单的职人了，他们分文不取，做出来的视频，无论特效包装，美工都不说！动心为什么强势？网络这么发达什么动画找不到，但是动心的mtv那剪辑，动心一刻都是网络找不到的，网络上没字幕的，动心有！这些就是差异化，更不说高品质的视频包装加大了收藏价值

四十八个果子 1UP 1

我也是感觉杂志后期的质量根本就不行、薄薄的一本给一张光盘、一点诚意都没有

小鑫蚊子 必杀技 3

你们不能把杂志做得不好都归在电软上，后期的电软已经很艰难了，面对各种内忧外困和压力，想做好很难。尽管如此热爱电软的小编们仍在坚持着，真的很不容易。

萌什么的qq bigboss 9

我也认为纸媒不会那么快没落 至少现在一段时间里不会…… 但电软已走 就不要再去责备她了

112.82.152.* 1UP 1

电软走到今天是活该。我一直坚持买着。但后面的我从来不看了。因为内容真的让人吐血。特别是里面的文笔 。整个一群疯子和愤青。什么都是按自己的性子来。说游戏也好。评游戏也罢。都是自己喜欢的吹得上天了。不喜欢的就看也不看说成垃圾，整个一个什么。。我后期买 回来只是对电软的一种怀念和追忆。心中的电软其实几年前就没有了。

爆裂天使S 必杀技 3

难道没关系吗？

szjyh110007 bigboss 9

后期电软是次世代太无良，小编没错。另外纸质媒体不倒。

希翼の梦想 1UP 1

游戏类纸质媒体在大陆是个问题
但电软自身不思进取
很多时候我都是两本一起买的
而且迷跟王也都是同买
电软这边有的人真是穷途末路一般
"这么好的杂志还不快入手，要入手两本，一本自己看一本，一本送朋友"
此类话我看到好多次，产生极大的厌恶感
TGS的几届专题，包括光盘均太无诚意，跟UCG差了一截
杂志变报纸的时候真心觉得它玩完了

mayizhiyuan 1UP 1

一句话，游戏界百家争鸣的时代已经过去（在中国）。平台的争鸣，游戏的争鸣，厂商的争鸣，在IXXXXXX时代都已经成为过眼云烟。现在的孩子都喜欢"I"，和"LOL"。我现在在大学里拥有PSV和3DS而没有IPHONE和IPAD玩单机不玩"LOL"已经成为大学生眼中的奇葩。

电完析 winner 8

电软真的不用心吗？
不是吧
如果LZ是买书一族那你肯定不了解
现在还有多少人在买书啊~~~
批发商都只进一次货卖完为止，有量再追加
为什么啊，整个国家都不重视版权啊，你指望多少人能有免费下载的不看去买书看啊
所以这不是电软编辑部单方面的错啊

lglnb 1UP 1

为什么DR都已经走了还要再说DR的不是呢?重要的是它曾经带给我们感动和欢乐,这就足够了...
不知道为什么即使DR一直走下坡路但是我一直坚持买还看得津津有味呢 也许是有"家"的感觉吧...
很不幸我就是专门跑到图书馆去看有没有DR和2DM的 南京图书馆好像没有...
另外我在南财上学找遍了南财图书馆只找到了大软和棋魂志什么的 没看到DR和UCG 好桑心...

跟我打 (winner 8)

而且是贱卖 难倒真的是 它走了 梦醒了 生活还要继续吗？

分享(0)

举报 | 1楼 2013-09-23 14:28 回复

赤巴脚大仙 (winner 8)

我没卖 留个回忆 没事翻翻

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-09-23 19:48 收起回复

- 跟我打: 是啊 这不是金钱的问题 2013-9-24 16:12 回复

我也说一句

snake4444 (bigboss 9)

因为搬家卖的，太多了没地方放，电软+电新+游戏批评+大软+实用技术，挥泪甩卖200+，收废品的按斤称重的.............................

举报 | 本楼含有高级字体 3楼 2013-09-24 08:52 收起回复

- 跟我打: 没地方放了？我房间都塞满了 不过不光是书和杂志 还有模玩周边等等 这不是钱和空间的问题 对吧？ 2013-9-24 16:14 回复
- snake4444: 等你结婚了生完小孩就知道怎么回事了 2013-9-24 17:30 回复
- 剪到手唉德华: 回复 snake4444 :当年还打算将来和孩子一起买着看呢..结果孩子刚会玩手机游戏了 电软停了 那几箱子最后也是进了收购站.. 2013-10-9 14:25 回复
- kapeng: 搬家3次我电软一本没丢，从94年一直到停刊的飘过，搬家不是理由，呵呵 2013-11-12 02:36 回复
- snake4444: 回复 kapeng :你结过几次婚？生过几次小孩？我只能说两个字 呵呵 2013-11-12 08:54 回复

还有2条回复，点击查看 我也说一句

新傍的幻想 (秘籍 4)

留着他她代表伤感只有看不见才是最好的办法吧

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2013-09-24 15:25 收起回复

- 跟我打: 想想 "曾今拥有过" 和 "依然拥有的曾今" 是不一样的 见证了那个时代的东西还存在于我的书架上 2013-9-24 16:17 回复

我也说一句

aixixia (true_end 11)

家里留了好多，我会尽量留着的~

举报 | 5楼 2013-09-24 22:53 回复

easycat81 (true_end 11)

回忆能值多少钱啊？因人而异吧，对有些人来说是个宝，对有些人来说就是个垃圾，能卖出去至少还能证明有人在收藏，电软还是有价值的。

举报 | 6楼 2013-09-28 13:11 回复

部长太多 (遥不可及 14)

年龄大了，兴趣和爱好都不同了！
我是不会去卖，你们卖不卖管我屁事。

举报 | 来自iPhone客户端 7楼 2013-09-28 20:15 收起回复

- 跟我打: 不错 在很多人的价值观里 "回忆"确实一文不值 2013-9-28 22:54 回复
- 赤巴脚大仙: 难得部长贴了图还顺手说了两句 2013-10-13 10:16 回复
- kapeng: 一样啊，没事的时候拿出上个世纪的杂志回忆一下童年的美好时光啊，呵呵 2013-11-12 02:37 回复

我也说一句

yangico (bigboss 9)

我绝对不会买，不差那几个钱，再说了那可是宝贝啊！

举报 | 来自手机贴吧 8楼 2013-09-28 20:33 回复

yangico (bigboss 9)

我绝对不会买，不差那几个钱，再说了那可是宝贝啊！

举报 | 来自手机贴吧 9楼 2013-09-28 20:33 回复

ぷ麒麟望月£ (金手指 12)

我的都喂耗子了。

举报 | 来自Android客户端 10楼 2013-09-28 22:03 回复

阿爸鸡.... (必杀技 3)

卖掉了还有光盘～其实我不卖的～

举报 | 来自Android客户端 11楼 2013-10-05 09:11 回复

笑三笑三笑 (NPC 6)

咋说呢 这些游戏杂志不等同于漫画和小说 游戏杂志里面内容做多的是游戏攻略
2000年前的游戏几乎都不玩了（月下和时之笛除外）那些攻略也没啥用了
有些人不舍得卖是因为 割舍不掉当时的记忆 想来大家最初买电软的时候都是学生 而且大部分都是从初中开始买的 就像当年的CD-rom那时的美好回忆都被记载到一本本《电软》里了
打开当年陈年杂志有几个是冲着攻略和游戏去的 想来都是一边翻书一边回忆当年的一点一滴。
书是人家买的 卖不卖掉个人心愿 不过要说的是 2003年以后的《电软》确实是变得很垃圾。
看看当时的《UCG》一个是持傲卖老 一个是后来居上

YUANYING CARTOON 元英漫画吧

马法路飞2 (金手指 12)

不卖，一共才买了两年，也不占地

yangico (bigboss 9)

怎么能卖？

望月命Sakura (true_end 11)

_(:3)∠)_搞丢了许多……咱也不想卖的

沈阳小站 (1UP 1)

感觉卖给别人比卖废纸强。

宇锋85 (金手指 12)

没有 保留着

赤巴脚大仙 (winner 8)

不卖的都是想留住回忆

天使ezt (level_up 2)

让他们说去吧反正我是不会卖的，可惜因为多次搬家少了很多，真是原因的痛

zheng201194 (NPC 6)

没卖的求扫描啊！！ ！

x大风起兮y (金手指 12)

不赚钱！

硫酸港 (true_end 11)

每个读者都有一份不愿明说的原因。
怀念那个纸媒的时代吧！

AbbyTraveling (bigboss 9)

想卖也卖不掉

翼の光华 (winner 8)

人各有志 不必强求

yyde03 (必杀技 3)

我把过去买的所有电软都放在老房子里，算是封存了。如果有人真的能达到或者超过我曾经对游戏的挚爱，我很乐意把这些书送给ta,就像玩具总动员3结尾时的情节一样。

飞天小魔猪ACE 吧主

1L

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-01-11 13:19 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

掌机摇杆手感舒适，就是有咔哒咔哒的响声 这点和以前是NGO产品一样。
掌机画面亮度不足，不太让人满意，调到最亮也就相当于PSP的2~3级亮度。
我没找到掌机更换电池口，电池报废可能要拆机更换。
主机摇杆重量轻 摇杆头是最小号的，摇杆圈也很小 手感生硬，即使是SNK老鸟也要很长时间才能适应.希望商家能快些出品NGO手柄.
盒子方面，控制器，电源，视频接口简陋。掌机接驳盒子的设计不是很周到.
软件方面，有些游戏能更换日美版，如侍魂2 饿狼，其他则不能。因为制造商是美国人，所以部分游戏如合金弹头出血画面是白色的。另外游戏软件都是街机版的，玩家游戏设定部分不够周全，比如很多游戏没有按键设定。这点绝对不如SNK为其他主机移植的同名作品。
机器整体做工还可以，基本达到了日版原装MD2的水平。
总的来说不到1300的价格适中，不能算贵。

举报 | 2楼 2013-01-11 13:21 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

补充两点：1，这几天我开始适应摇杆了，发现非常好用，同时增加了NGO游戏的乐趣。
2.NGOX掌机可以用HDMI接电视，全屏输出。这也是其他掌机不可比拟的优势。

举报 | 4楼 2013-01-20 10:13 收起回复

赵洋一世祖: 适应就好
2013-1-21 10:03 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 赵洋一世祖 :我追加订购了一支摇杆哦 想是这个流通量不会太大，免得坏了，没配件修理~
2013-1-21 11:56 回复

我也说一句

我的电软故事

pzh515003 1UP

今天下午刚下班就在巴士网上得知了电软停刊的消息，第一时间真的有点不知所措，虽然我早早的就转投UCG阵营，但是对于电软的感情依稀犹存，我想今天无论如何要写点什么，因为电软，是她让我第一次感悟了TVgame精髓。

记得那是2003年的冬天，还是初二的我突然萌发买电子游戏杂志的想法，在一个死党的陪同下来到了离家附近的杂志批发仓库，一进仓库，书摆的很乱，现在想起真的不可思议，就好像有股莫名的力量把我指引到了电软面前，封面是个褐色头发，身着蓝色外衣的女孩，后来才知道她是死或生系列的凌音，那一刻，我毫不犹豫的买下了电软。

由于刚开始接触电软，不知道这本刊物是半个月一本，隔三差五的就往批发那边跑，碰壁了很多次终于了解到了电软的到货时间规律，但是我依然会提早几天去询问书是否到了，因为当时电软已经把我彻底吸引住了，也是因为电软，让我心里暗暗下定了中考邀功PS2的决定。

在初二到初三的那一年多的时间里，偷偷的把爷爷奶奶给我的零用钱拿来买电软，然后背着父母在房间里看书的点点滴滴仿佛就像昨天发生的事情一样历历在目，当然在电软与我强大的意念下，中考也考出了个好成绩，PS2也水到渠成的入手了，但是有了PS2后，不知道为什么，电软也逐渐的不是每期都买了，或许我是个实用主义者，对于业内消息不怎么 关心，反而对攻略情有独钟，这也成为了我与电软分别的导火线。

2005年夏，那时我已经高一了，电软已经陪伴了我近3个年头了，但是电软发布的攻略越来越局限性，攻略中的错误越来越多，攻略分期话越来越明显，导致我开始寻找新的电子游戏书刊。记得当时在家附近刚开了个全新的批发行，那天放学我习惯性的到里面逛书，很偶然的看到了游戏机实用技术，当时福州市面上基本流通的还是电软，所以UCG的进货量很少，就算如此，还是被我无意中发现了，记得那一期UCG的封面是波斯王子3，翻到里面，大篇幅的攻略吸引了我，就像第一次与电软相遇一样毫不犹豫的买下了UCG。但是随后的几期逛遍了批发行都没找到，之后又开始买起了电软。

2005年秋，记得那是当年东京电玩展刚刚落幕，在上学路上又是习惯性的到批发行一看，发现了最新的一期UCG，而且居然脱销了，剩下的只有一本没有光盘的UCG，当时老板便宜了5元卖给了我，从此我就与电软分道扬镳，于UCG结下了不解之缘。

回眸过去，展望现在，已经是2012年春了，UCG陪伴了我6个多年头了，但是当今天看到电软停刊的消息的时候，我的心痛了，仿佛就像听到一个已经陌生了的好朋友去世的消息一样，虽然很久之前我已经做好了电软停刊的思想准备，但是当现实真正来临之时，真的有种欲哭无泪的感觉，或许我的心在流泪吧，或许当年每个受到电软启蒙的少年的心也在流泪吧。

我想再过几年，如果UCG健在的话，可能会有下面这一幕：
孩子：爸爸，这关怎么过？
我：看UCG这期攻略。
孩子：UCG是什么？
我：游戏杂志。
孩子：这本书攻略写的不错啊。
我：其实在很久以前还有一本比这更好的杂志。
孩子：是什么？
我：叫做《电子游戏软件》
孩子：爸爸你也买过吗？
我：那要从我初二的时候说起了，记得那是2003年的冬天……

分享 (0)

---

pzh515003 1UP

手误，由于太喜欢凌音了，是霞，死或生死忠勿喷

绝体绝命宅男 2P

唉 伤心~

萌什么的qq bigboss

唉…… 数十年过后 我希望当我回想起电软时还能会心一笑 就像我第一次拿起电软时一样……

---

hmh2014 1UP

我没那么乐观，我估计我的孩子问我这关怎么过我会叫他去百度的。电软以去，UCG也不远了。这就好比当年的BP机

潘多拉v1 BOSS

那个孩子和父亲的对话，写的很好……

四_月 1UP

一同走过的日子........别了

我的电视游戏记忆

楼主 败败熊 1UP

"上上下下左左右右ABAB"。听到这句话，或许绝大部分的人都不知道什么意思，

但是也有许多像我这样的年轻人依稀记得那段晦涩甜蜜的时光。
　　不记得第一次玩游戏是几岁了，只记得当时有个小黑白电视机，连上从哥哥那拿来

的小霸王，插上吞食天地、霸王大陆、魂斗罗、圣火徽章、坦克大战、马里奥等等游戏，便

可和伙伴们一起在梦想的世界驰骋，那时的我们是懵懂的，看着自己操作的角色不断的从默

默无闻到一路披荆斩棘之后成为英雄，那份成就感是难以忘怀的。
　　或许我是幸运的，我的身边总有许多一起玩耍的同龄人，我们一起玩耍，我们一起

歌唱，我们一起学习，我们一起谈天说地，我们一起编织梦想。
　　FC陪伴了我许久，后来瞒着父母，用初中一个学期的饭钱去游戏店买了一台GB（薄

机），随机赠送的游戏不记得了，只记得自己从朋友那借来了口袋妖怪（银），有种说法"

世界上有2只老鼠最赚钱，一只是米老鼠，另外一只就是皮卡丘"，宠物小精灵动画的热播

，让我们接触了这个可爱的小"动物"。不记得花了多久玩口袋妖怪，只记得自己为了完美

精灵图鉴，四处找同学联机通讯交换精灵（在那款系列里，有些精灵无法单独获得，必须通

过和其他版本联机交换才可以获得，另外金和银版本的精灵是不同的），为了小火龙必须和

口袋妖怪（红）交换等等，一直玩到那个游戏被同学要回去为止，后来借给同学，直到现在

还放在那同学那。
　　后来我有了一台MD（SEGA世嘉公司的16位游戏主机），接触了很多经典的游戏，但

绝大部分都忘记了名字，因为后来老爸将一些游戏扔到了河里去了（痛惜T_T）印象比较深

的是一款赛车游戏（具体叫什么不记得了），还有一些不太记得了。
　　我的确是幸运的，自己有个大10岁的亲哥，他也是对游戏非常爱好的（应该没有我

厉害）同时也是一个武侠书爱好者（70后很多那份情怀），他买了一台PS（playstation

SONY索尼32位主机），我经常和他一起玩拳皇97，三国志等等，也经常偷偷的拿出主机自
己

接驳电视机，找来那些好朋友一起玩。
　　印象比较深的PS游戏就相对比较多了，诸如传说系列之"幻想传说"、"宿命传说

"、"永恒传说"，"恶魔城月下"、"三国志V"、"最终幻想VIII"、"实况足球"、

"GT赛车"、"寄生前夜1&2"、"生化危机3"、"灵魂力量"、"牧场物语"、"合金装

备索利德/潜龙谍影1"、"召唤之夜/Sunmmon Night"、"恐龙危机2"、"寂静岭1"、"

超级机器人大战α外传"、"超级机器人大战F"，"洛克人"、"古惑狼"、"铁拳"、

"KOF拳皇95-99"、"月华剑士"、"梦幻模拟战I、II、III、IV、V"等等（还有很多非

常好的游戏，限于篇幅，还是说多了，其他相关就省略之），其中最偏爱也是周目成就做多

的就是传说系列（TOP幻想传说和TOD永恒传说至少4周目以上）（周目就是爆机的意思，1
周

目就是爆机一次），传说系列对我的印象是最最深的，也让我深深的体会到了其成为一款大

作的原因，宏大的世界观、深邃的剧情、细腻的情感、流畅的战斗、丰富的养成系统、完善

的操作等等，也正是传说系列，让我对RPG（角色扮演游戏）的偏爱，对传说系列的迷恋。
　　此后自己拥有了电脑，但是当时的游戏如大富翁、红色警戒、星际等等对我的吸引

远远低于电视游戏对我的吸引，也因为长久的对电视游戏的偏爱，至今对于电脑游戏都不是

太怎么喜欢。

分享(0)

楼主 败败熊 1UP

不得不提的一款杂志，《电子游戏软件》，龙哥、风林等等许多优秀的编辑的昵称

至今还留在脑海，或许有同样对电视游戏喜欢的朋友会对这些不会太陌生，因为很大部分的

人都和我差不多，当时互联网还停留在拨号，很多人都对互联网页停留在上QQ、申请个邮箱

等等简单的操作，因此我们了解游戏资讯很大程度上时依靠游戏杂志的，当时相关的游戏杂

志也不是太多，不过《电软》作为一款贴近我们玩家的杂志，给予了我们许多专业的游戏知

识和提供了巨大的帮助，记得当时打游戏之后非常喜欢翻阅旧杂志（电软），最老的一本电

软是97年的，具体几月的需要自己回去翻书柜查看了（那些以前的旧杂志都很好的保存着）

，尤其喜欢看上边的攻略和秘籍天地（对打游戏最有帮助），经久不厌，当时的那些电软都

被我辗转翻阅了好几十次，后来自己学业上更加重视了，就相对的看的比较少了，偶有兴趣

翻来看看。
　　它陪伴了年少懵懂，多少记忆至今留存。自己在朋友圈里也能成为"小专家"，也

能更加好的理解许多游戏所要表达的主题，对于鉴选游戏也有了属于自己的标准。
　　高中三年是自己拼搏的三年，仅仅在假期拿出爱机，拿出拳皇、实况足球和朋友切

磋一下，一直到了自己毕业了才疯狂了一个暑假。
　　或许从小对于电子游戏的爱好吧，自己也比较好动，经常拿着螺丝刀把自己的主机

拆开又装回去，小毛小病都在自己一次次的尝试中得到了解决，后来更是将电视机、录音机

等等大件电器都效而仿之（当然了，许多电器拆开了后来不记得怎么装回去就不了了之了）

爱后者 自己拥有了电脑，也喜欢插插拔拔，系统经常重装、研究程序（电脑爱好者、电脑

迷等杂志给予了我很多理论知识）等等，在不断的磨练后，现在同学们有什么电脑问题，我

都可以帮助他们解决，基本上不是太大的问题我都能搞定，因此不少被"改善伙食"。
　　当自己拥有了台PS2，发现碟片盒虽然有许多游戏（都是自己精挑细选的，但有许

多好游戏没有买到，因为自己购买主机时间偏后），但是提不起以前的那股热劲去"钻研"

了，或许自己现在的爱好分散了吧，或者变得世故浮躁了吧，总而言之，很难找到当初那份

感动了。
　　"深渊传说"、"仙乐传说"、"宿命传说复制版"、"宿命传说2"、"重生传

说"、"神话传说""实况"、"GT赛车4"、"最终幻想X X国际版 XII"、"合金装备2

、3"、"皇牌空战ZERO"、"召唤之夜3"、"光明之泪"、"战神2"、"零-刺青之声

红蝶"、"寂静岭2、3、4"、"牧场物语 几款"、"恶魔城"、"大神"、"ICO"、"

旺达的巨像"、"怪物猎人"、"天诛叁 红"、"真-三国无双4"、"北欧女神"、"ACE

黄牌机师"、"智代After"、"王国之心2"、"死魂曲2"、"超级机器人大战Z"、"第

三次超级机器人大战α"等等。
　　自己的寝室书架上依然存放着01-06年的电软、家里的书柜应该积起了记忆的灰尘

，碟片包里已经塞满了各种游戏，还记得家里的一个碟片盒里满满的碟片（D碟，没有财政

能力负担正版游戏开销），或许很多都再也没法玩了，但是那份过去的感动会永远"刻录"

在脑海。
　　电视游戏给予了我多少感动和回忆，已经无法用只言片语来描述了，不管怎么样，

未来的还将继续关注这个领域的发展，任天堂、索尼、微软、NAMCO、KONAMI、
BANDAI、

SEGA等等这些至今带领着这个领域发展的企业公司，希望你们能开发更多的好游戏给我们
这

些玩家（以后攒钱了会给你们做贡献买Z版的，XD）。
　　永远记着那句话"游戏、学习两不误"。
　　　　　　夏日蝉鸣星光下
　　　　　　凉风细语伊人前
　　　　　　bear 2009-8-20

aixixia true_end 11

八十后的游戏记忆都是有许多交叉点的，楼主貌似没玩街机？我当年倒是因为没主机和掌机而常去街机厅，最爱格斗类，即使只有被虐的份也很喜欢

楼主 败败熊 1UP

正如你所说，我是正好相反，因为自己有主机，而且周围一帮哥们一起玩，围在电视机前，所以比去街机厅觉得更舒服~（偶尔去下街机厅，打拳皇XD，不过手柄习惯了，那摇杆还真不习惯）~~~

59.41.93.*

好像应该是上上下下左右左右BA

最爱比克 bigboss 9

AB- -绝对是

在土豆也可以试下哦- -

弥娜的苍真 true_end 11

是BA...我前几天才玩的...

117.65.1.*

是BA 沙罗曼蛇的特技

幻暗坏 winner 8

同回忆···

奈野沧藍 1UP

如今是上上下下左左右右L1R1 START

jiakeyi678 1UP

好像是上上下下左右左右BABA吧！！！

whalucard 2P 5

回复：5楼
是的。。。

whalucard 2P 5

游戏学习两不误 说的多好啊。。当初我也是这样想的。。游戏带给我的不仅仅是娱乐，更多的是精神上的升华，灵魂的震撼。。。 无数次 感动的落泪。。。这些都永远不会忘记。。。只是 后来 这颗热爱TVGAME的心 被网游占据了。。。。 哎。。。 但是 现在我回来了 又回到了 TVGAME的 怀抱，，只是已经没有那股热情。。。。。。。。。。。。。。

114.112.28.*

6 回复：我的电视游戏记忆
AB- -绝对是

在土豆也可以试下哦- -

BA 绝对是

抱着维尼 1UP

不是魂斗罗嘛!!!

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-05-09 17:37 回复

图片已删除

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

永盛是MD界头号的商业汉化社，我们玩的中文游戏大多数是他们的。永盛公司的领导者许老板是我的网友，我们经常在一起谈论MD游戏，并得到大量珍贵的一手历史资料。永盛是许许多多玩家童年不可遗忘的好伙伴，我在此向他们致敬！

旧版永盛卡 新版永盛卡

永盛旧版卡带包装盒为侧开式，盒子没有用一点胶水，完全是手叠的。卡带外形近于西方MD卡，但卡左侧有小开口，便于日版、亚版MD1型机使用。旧版卡带用料好，但也有个很大的缺点，卡带的两片外壳是无钉式组合，特别牢固，换电池时容易造成外壳损伤，需要特别小心仔细。本博士的《梦幻之星2》、《太空战士》和《成吉思汗》的卡带外壳都有损。那盘《新光明与黑暗》是完好的，电池扣出来了，放在里面时间长了怕漏液。

新版卡带的包装盒是顶开式，侧面用胶水固定，卡带采用东方造型，卡带两片外壳用螺丝钉固定，换电池时不需要技术了...我这盘卡是《蓝宝石之谜》，2008年买的，此游戏乃RPG风格的AVG游戏，改编自同名动画，游戏剧情中插入了许多漂亮的静态画。在日本有一定人气，传说第一个集齐日版MD游戏卡的竹崎忠先生（世嘉社员）就很喜欢本作。

永盛卡的封面设计挺奇葩的，总是把各种动漫、游戏作品里弄来的图作为封面，使用原版封面的是极少数。看上图这个《梦幻之星2》的卡带和说明书，我确定这俩人就是尤西斯和妮...大概是弄来的同人图吧...

上图左为最末期的包装，纸质不好，但卡带外壳和贴纸的做工棒

此为"黄金组合卡"，永盛一共出过两种合卡，图中是《69合一》，内有17个游戏和一个《ACTION 52》....可以算是69个吧，看看这电路板，不错吧。

举报 | 2楼 2013-05-09 17:37 回复

图片已删除

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

——————————永盛公司简史 苏博士记述——————————

永盛产MD卡带（图片来自永盛官方网店）

我们玩的中文MD游戏，大多数出自"永盛公司"之手。永盛公司创始人是我的网友，本博士经常和他一起谈论MD游戏，并得到大量珍贵的一手历史资料。

永盛有限公司由许老板于1997年成立，地址位于广州市天河区，公司的LOGO形如一颗六芒星。永盛并不开发原创作品，只汉化汉化外文游戏或引进台湾游戏，永盛与全崴资讯、三协资讯和川普科技等台湾游戏制作商保持着良好合作关系。永盛当时的软件总工程师也是台湾人，因此他们早期的汉化作品多为繁体字。

他们偶尔会对游戏原ROM进行改造，永盛汉化的《新创世纪》基于日版，其菜单图标却是从美版里弄来的；《忍者武雷传说》原版是采用EEPROM记忆方式，永盛为了节约生产成本，便将其修改为传统的SRAM记忆式。

永盛产品的做工在当时已达到中国大陆最高水平，每一盘永盛卡都附有外包装盒和内容详细的说明书。外包装盒为侧开式，没有用一点胶水固定，完全是手叠的。卡带外形近似西方MD卡，但左侧有小开口，便于日版和亚版MD1型机使用。卡带用料虽好，却有个很大的缺点：卡带的两片外壳是无钉式组合，特别牢固，换电池时容易造成外壳损伤，需要特别小心仔细。几年后，永盛在其卡带外壳的背面阳刻了公司LOGO及"WINSEN"等字样，并在外包装盒上加了镭射膜，用以防伪。

2002年末，永盛搬迁至广州白云区，并更名为"骊城工贸有限公司"，据许老板说："因为搬厂，结果公司名移不过来，跟别人的公司名冲突，只好另外申请新公司"。骊城公司注册了"纵横王"商标，LOGO类似艺术体的英文字母E（其实是L和C两字母的组合，代表"骊城"二字），原六芒星LOGO并未废止。

因原先与永盛合作的塑料厂倒闭，卡带模具全部遗失，他们只好重新设计。新卡带采用东方造型，卡带两片外壳用螺丝钉固定，做工虽不如旧版，但玩家换电池时也不用担心卡带壳会碎了。新版卡带也配上了顶开式的新版包装盒，盒子侧面用胶水固定，这是为了节约制作时间。旧版纸盒要用手叠，很耗费人力和工作时间，甚至在赶工时，许老板也要亲自叠纸盒。许老板曾对本博士说："（旧版盒）我们叠的好辛苦的，所以我就把它改了，当时我们还在比叠纸盒的速度，以前赶货，我会帮忙叠纸盒的"。

永盛产MD主机GS-1（原图来自淘宝网，苏博士合成处理）

到了骊城时代，他们也有了自己的硬件——"纵横王立体机GS-1"，其外观形似马杰斯克（MAJESCO）公司的GENESIS3，但二者颜色不同，GENESIS3是黑色的，GS-1是白的。GS-1的做工很棒，在非原装机里名列前茅，机器底部有四档拨动开关，可以改变机器的区域和刷新率（后期为节约成本，取消了此开关）。原装卡带在1992年后有许多是锁区的，一些未修正过原ROM的盗版卡亦有锁区现象，这些卡在GS-1上大多可以运行了（少数原装卡在GS-1上仍存在问题，这也是难免的）。另外，无论如何修改GS-1的区域和刷新率，其输出信号的制式是不会变的。据说GS-1还出口到东南亚、中东等地区，具体情况不明。

可惜，随着模拟器的普及，实体MD游戏卡已失去市场，他们只好解散了软件开发部，并停止硬件生产，转为销售库存。最末期发售的游戏是《黄金组合69 in 1》和《黄金组合26 in 1》，这两盘卡带均无包装盒。自1997年永盛成立，迄其解散开发部为止，其旗下产品共90款。有些游戏原本计划要汉化的，如《出租英雄》、《梦幻之星3》等，后因种种缘故取消掉了。

我们知道许多优秀的汉化组织和个人汉化者，前者如意志之路汉化组、后者如小鬼混、cslrxyz等。他们汉化的MD游戏翻译质量高，字体也漂亮，历史会记住他们及他们的作品。但永盛在我们心中的地位，是永远无法被取代、被遗忘的。本博士谨以此文，纪念曾经为无数玩家带来美好游戏时光的永盛公司，感谢许老板和他麾下人员十数年来的辛苦劳动！

（完，作者苏博士，本来要写更多，但一些东西许老板觉得可以忽略掉，就不写了）

举报 | 3楼 2013-05-09 17:38 回复

图片已删除

赵洋一世祖 小吧主

我现在家里估计还有10款左右的永盛卡带
只是没想到，世嘉博士竟然会和永盛老板相识。。。厉害！

举报 | 4楼 2013-05-09 18:18 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

把这个永盛在电软97年12月号上刊登的广告也贴上，图片由"下午茶"提供~

举报 | 5楼 2013-05-09 18:51 回复

痛苦袭击全身 初级粉丝 1

我就想知道"水浒传"是谁汉化的 我谢谢他一辈子。。。

举报 | 6楼 2013-05-13 20:53 收起回复

leon8832 知名人士 11

请问md上的许多同人游戏都是哪做的啊！

举报 | 来自Android客户端 7楼 2013-05-14 00:29 收起回复

leon8832 知名人士 11

有些非授权其实很好玩得！

举报 | 8楼 2013-05-14 11:49 收起回复

MAX1036 核心会员 7

永盛~~~~~~~~~~~~给力啊~~~~我只有一盘~~蓝宝石之迷~不舍得拆了。呵~~

举报 | 9楼 2013-05-16 23:51 回复

赵洋一世祖 小吧主

永盛和川普，绝对是MD中文普及的功臣

举报 | 10楼 2013-05-17 10:08 收起回复

赵洋一世祖
小吧主

我老妈在我25岁之前一直觉得是游戏把我给毁了，她经常不止一次的说"你就是玩游戏耽误了！"然后就会拿起我小学时代的优秀成绩感叹着我后来没好好上学天天向上。

最早玩到游戏应该是在1987年左右，老家县城一家台球厅放了一台大蜜蜂的街机，整天人山人海的围着。老爹有次去和狐朋狗友一起玩的时候带着我去了那家台球厅，老爹抱着我走到那台街机旁边，正在玩的一个人忙退下来，于是我被老爹举着完成了第一次与游戏的接触。

时间到了1989年，电影院摆了两台FC和一台MD，从那以后我几乎有时间就会泡在那里，把自己的零花钱全搭了进去，为此还被我爷一脚踹到了立柜下面。那时候我玩的最好的是忍者神龟2，就是一上来大楼着火那部，可以一命不死通关。现在看来，这简直不可能嘛！MD上印象最深的只有两款游戏：影舞者和战斧1代。至于先接触到的哪款早已不记得了，反正是到现在20多年过去了，我对这两款游戏还有着特殊的情结在里面，几乎是百玩不厌。

后来大概是93年左右，因为考试不错，家里给买了台组装FC。于是每到周末我都会在家里打上一天，家里给买的第一盘游戏是8合一，里面有四个马戏团（分别是第一关，第二关，第三关，第四关），两个射蜈蚣（就是你控制个小飞机在最下面左右移动，上面有各种蘑菇挡着，一条巨大的蜈蚣来回向下游走），一个雷鸟号，一个超时空要塞。现在看来简陋无比的游戏，当年能让我为之疯狂一个暑假。
街霸2那时候在街机上正火，于是攒了好久花了40块钱买了盘山寨的20人街霸，AB一按就出必杀，竟然也玩了一年左右。后来就开始和别人换卡玩，印象里最喜欢的是"脱狱"，每天写完作业就开始打，通关之后就睡觉。"沙罗曼蛇"也做到了一命不死通关。
关于游戏的美好回忆，大概就是某天中午，从不玩游戏的老爹陪我玩了10分钟的"双截龙"，可惜多年以后再问起老爹，他早就不记得这件事了。

94年的时候迷上了街机，当时还画了一幅县城里所有录像厅、台球厅、旱冰场、游戏厅的地图，一到周末或者空闲时候就会泡在游戏厅里。
有次玩"圆桌武士"的时候，由于太过于投入，眼睛还出现过一次"暴盲"，就是打着打着游戏突然眼前一片发白，什么都看不见。还好旁边休息了一会以后恢复过来了，想来真是万幸。

96年左右的时候开始偶尔逃课去打游戏，晚上还会从学校翻墙出来去偷着看通宵电影（当然也是不花钱翻墙进去的），于是常常在街机厅里被父母揪住一顿暴揍，同时创下了2个月内在游戏厅丢5辆自行车的记录。

97年上高中，被家里送到了一片原野之中，周围除了庄稼地什么都没有。没事就带着同学旷课跑到几十里之外的包机房玩PS。买了这辈子的第二台主机，山寨的MD2型机，买的第一盘卡带是侍魂。当时一礼拜的生活费是30块，找个借口跟家里要了两礼拜的钱，直接买了卡带。然后跟同学借钱啃了两周的馒头和豆腐乳，结果从那以后我基本不怎么沾这两样了，妈的都吃的我泛酸水了。

然后2000年去当兵，老妈花了700给我买了台PS ONE，手柄还被奸商卸走了。一直玩了好几年，现在还保留着160张那时候买的盗版盘。
再后面就是DC什么的了，随着上班，买的机器越来越多。

后来家里出了点事情，赔了几十万。如果不是因为这些，可能我就直接奔着老徐（参见博士的帖子）的路去了。然后我就想着，这辈子不能再游手好闲下去了，安心上班才是该干的。于是总算是开始能长久的上班工作了。

再后来，又因为一些事情，感情受挫啦，工作辞掉啦，存款都没啦。。。于是跑去纹身店，在自己身上纹了个"破"，把一切看开了以后破釜沉舟从头再来。
然后就进了游戏圈，然后就有了现在的我。

现在我老妈见人就会说"我儿子总算是玩出头了"，其实我知道，这一切才刚刚开始。

游戏只是个玩，跟抽烟喝酒打麻将差不多，你就算在里面是绝世高手，该生活还是要生活的，衣食住行都得靠自己，房东可不会因为你会玩游戏就免了租金。
我从不在虚拟的物品上面花钱，因为实体能够让我更加舒服。
收集游戏是种乐趣，跟集邮性质是一样的。能够让你快乐就好，攀比就算了。

我玩格斗游戏的目的只是为了看结尾动画。。。结果就练成了现在这德行。

只要人活着，就OK。剩下的就不那么重要了。

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-06-19 16:39 回复

秋朋q27
铁杆会员 9

看着这些'脑海里的旧影像随着文字不断浮现'有的熟悉'有的已走远'但同样的温馨'即使被骂被打'那些疼痛早已过去'但是内心的情感永在'也许不被理解'游戏有啥玩头'真正了解的'是自己'是自己一路走来

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-06-22 07:16 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

洋接触游戏比我早两年，我第一次玩的打鲨鱼

举报 | 3楼 2013-06-25 07:59 收起回复

赵洋一世祖: 那是什么。。。
2013-6-25 16:11 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 赵洋一世祖 :如下图，玩者用模拟枪对着屏幕射击，发射的水箭从屏幕下方向上，击中游动的鲨鱼就得分了，得到一定分数可以奖励再玩一次。5毛钱一分钟。
2013-6-26 18:28 回复

我也说一句

欢迎大家访问 GAME集中营吧

飞天小魔猪ACE
吧主

HI-SCORE TIME SCORE
00000 00 00000
Baidu贴吧 | game集中营吧

HI-SCORE TIME SCORE
00000 00 00000
Baidu贴吧 | game集中营吧

举报 | 4楼 2013-06-26 18:28 回复

欢迎大家访问 GAME集中营吧

飞天小魔猪ACE
吧主

要不是MAME能模拟，我可能一辈子都看不到这个游戏了~~

举报 | 5楼 2013-06-26 18:29 收起回复

赵洋一世祖: 要不是你介绍，我可能一辈子都不知道这个游戏了~~
2013-6-27 10:17 回复

我也说一句

欢迎大家访问 GAME集中营吧

修罗还是罗刹
人气楷模 12

我第一次接触游戏是1985年在一所公园的一个凉亭里，只有一台街机游戏《恶龙的城堡》，还是那种像桌子一样平放的。当年一直以为玩到一定关数就能救出公主，后来用模拟器都没实现这个愿望，主要是这个"一定关数"是多少我不知道。。。。。。

举报 | 6楼 2013-06-29 21:35 回复

我还记得。那个家 那个叶子。

只看楼主 收藏 回复

正版K神 1UP

我今天偶然看图片 在校内上刷状态呢 看见个日本各种比卡丘的萌图集。。看着看着就想起了。。。想起 很早以前 闯家的华尧 话的。。是风林和老T吧 还是猴子？。。。我记得是老t 带个猥琐的坦克头盔。。。 他们抓了个皮卡丘 叶子说 家里不能养 一大圈电软的编辑在一起 不知道怎么处理好。。。最后让风林和老T两个给煮了。。。老T"早就想尝尝什么味道了！~~"风林"好有嚼劲。。。" 突然就莫名起来想起来。。。想起原来闯家陪我的那些日子。。。说起来 有些 自己也不知道为什么。。。买电软是种习惯了。。他陪我 度过我整个初中 是腿骨折的时候 www买了本带来给我打发时间的 叫我抢了 我记得很清楚 当时送的是幻想水浒传的 立体人物啥的 纸做的。。 很喜欢 第一次认认真真把整本书看完了。。虽然完全看不懂。。到 现在为止 我都没有碰过家用机 ps2 xbox ngc 都没有。。。我从来从来都没有 你能想象一个不碰家用机的人 买电软买了5年么？ 一期不拉 自从我认识了以后 。 怕漏了当时去邮局订 不给订了就自己一本一本买 。。漏的就去编辑部邮购。 这是怎么样的坚持 我现在怕是任何事情也做不到这样了。。。为什么 我只是喜欢那种氛围 电软的那种氛围 闯家的那种氛围 我看的时候 刚刚是唯夜把闯家从风林手里面接过来的时候 我是让叶子姐陪着长大的。 我不玩游戏 我最喜欢的就是闯家 那时候 。。我说不好 真的很美 这根本不是本杂志 你明白么 也可能是我年少幼稚 。。我感觉那时候的闯家 根本就是个家的样子 什么话都可以说 什么玩笑都能开。。。 我每个月的电脑时间有限一个礼拜才两个小时吧。。好像。 总是先把电击收藏看了。。 很喜欢老T（现在想想 长得好像三蛋 。）我总是愿意时间喝电软一起度过 那真是兄弟的感觉 唯夜真是个姐姐 有点神经质 多愁善感的姐姐 那么敏感那么可爱那么善解人意。。。。我不知道 太久不写的东西 辞藻什么的 早在脑海中消失了 以为真情就能写出好文字 扯。 唯夜就是个支柱一样的 叶子姐很少负责攻略 零却是叶子做的 叶子fan 三上真司 生化四也是叶子做的。。（话说这期我漏掉 很懊悔 本来想邮购的 谁知到校门口来了个买旧书的。。。淘到了这本 还有很多期的 掌机迷 还有很早夭折的 电新。）感觉叶子好强大 一个女孩子 能忍着心里的害怕 去玩自己喜欢的游戏 做自己喜欢的事情 曾经以为叶子姐永远不会走的。 现在你们这帮人出来讨论BBB 告诉这个我迷恋的 只是个影子 甚至连影子都不是。 你让我们这样的老读者 怎么可以承受？。。。？
越写越止不住 总是想到很多以前的事情。 那时候的闯家 后面是龙哥热线 觉得龙哥也是神物 没有龙哥不知道的东西。 每期看龙哥会变的名字也是乐事 。哈 很长很给力的修饰词 龙哥还经常 到闯家来 当然是被华尧整过来的 闯家的吉祥物的感觉。那是怎么样的氛围啊。。。我每期必买 仅仅只是为了看看叶子 看看闯家 看俺全过别的闯关族 别的战友所思所想 我也喜欢唯夜主持的风格 说不上来 但是我很喜欢 我本质上是不喜欢那种主持风格的 可是 我却很喜欢叶子。 鬼知道为什么 喜欢就是喜欢 断买闯家的原因也是因为叶子 无故就离开了 也没一声招呼 就那么轻轻的走了 闯家默默就交给了小沛 不知道为什么。。 我唯一动力断了 牵挂断了 我看电软还有什么意思呢。。若干年后的大一 我去我们的小报亭淘过期的yoho 无意间看见一本过期的闯家 买了。。封面就不认识了 那么薄。。没有赠品 一张所谓4g的dvd。。说实话 我真不喜欢。 我喜欢的那种大家满满堂堂的热热闹闹的感觉 不怕大家笑话 现在我屋子门上贴的依然是 一次闯家新年时候送的一起海报 我好喜欢 华尧花的 大家在一起点炮过年什么的 大家都在 那才是我最熟悉的闯家 最熟悉的电软 最熟悉的青春 老T 叶子 风林 猴子 北斗 龙哥 龙马 雪飞 无无。。。那才是我最思念的青春，现在无处安放 真叫物是人非。。。物是人非 当时就想到了从前的叶子 很怀念 。。今天因为比卡丘的事情 又想起了叶子 百度直接一下 想找找多年前叶子的音讯 。。却被传送门带到这里 真的看到很多不想看的东西 。。 我不也在讨论 叶子是男是女的问题 我只想她过得好 在我的记忆里 永永远远是个大姐姐 让我辗转反侧的大大姐姐 别人无法替代的叶子姐 我怀念的 也许并不是叶子姐吧。。也许是我那了无牵挂的青春 那日子罢了 我不知道 不过叶子姐在哪 我希望叶子姐过得好。。 我从前记得的那些小编们 谢谢你们在我心中 盛开过。

我打字其实真的很慢。

也出来没有泡贴吧的习惯 只是今天太背惆怅 因为想到叶子

也到这么多的物是人非

好不甘心

一年年 一天天就这么过去

剩下的我一个空躯壳

独自坐下 电影散场 喧嚣沉寂 没有纪念也没有祭奠

我怕叶子被遗忘 所以我想说 我还记得叶子

不想叶子就怎么简简单单匆匆走过

连带着我的青春 都没有痕迹

却想写点东西 纪念下 叶子姐 纪念下自己 那句很装13的话怎么讲来着。。？对。。

纪念自己无处安放的青春。

以上。

分享(0)

117.69.51.* 1UP

电软 已经不是那个电软了。

---

pixpix2008 1UP

但是 那颗 隐藏于心底 喜欢游戏的感动不变

---

j55783808 true_end 11

..现在只有回忆

最爱kuma酱 1UP

她们只能成为被我放在书架上的美好回忆了

最爱HIKKI winner 8

叶子看到你的这些话会很欣慰的 用真情写出来的东西 看着很舒服

正版K神 1UP

回复：6楼
谢谢 莫名很怀念以前那种氛围 我也默默无闻支持dr的一个 我出来没有写过信 可是我认认真真的看了4年 填了四年的回函 一封也没有寄出 。
我只是喜欢。

神龟巨人 BOSS 7

我买电软半年叶子就走了，其实我一开始是不看闯家的，在叶子最后主持的几期里才发现闯家的好，有的人天生就有这种魅力吧，我一直觉得她主持的闯家很温馨啊。

---

lym19940323 1UP

我也很喜欢叶子姐，感觉那时候的闯家才是最美好的

维斯多兰 BOSS 7

叶子是90后的模拜，在她的影子里，我们何曾不是看到自己的影子呢，不管因为什么，不管叶子去了哪里做了什么，我们只管记住就可以，叶子就是我们的青春

枫叶哀宿命 1UP

非常喜欢叶子

---

leon天河 1UP

写的非常好 写出了我的心声 我以前也很喜欢看电软 也很喜欢叶子姐

刘优雨 BOSS 7

很久以前的事了。。。。。。。。 值得怀念啊。。。

JeffRoland winner 8

现在买电软已经成为一种习惯了……
真的物是人非了……

---

septembera123 bigboss 9

淡淡的顶一下~感情至深...久违的感动

心中有六袋 1UP

看了很多年电软 经常把以前的电软拿出来回味一下 很怀念过去的感觉 闯家里那个 可爱而又霸道的叶子

25913996 秘籍 4

那时候就崇拜三个人，羽泉两个人还有就是叶子姐，那是我七年级，现在我大学快要毕业了，我无法摆脱年龄的束缚，而叶子姐，你还是16岁吧，哈哈哈，真是羡慕你啊，一定要快乐哦

---

a545477541 bigboss 9

往事不堪回首，感慨万千难以自拔。。。

小男人妩 媚 NPC 6

我买的第一本电软。。。就木有你说的所有人了，只有猴子活到现在吧。。。你讲的对于我就像给一个地球军新兵蛋子讲吉翁的扎古多么强力一样。。。只能想象。。。

部长太多 遥不可及 14

部长太多 遥不可及 14

晚上好！

震精了我 1UP

我从小学六年级我就再看电子游戏软件.
那时候我没有钱买PS2 PSP.
那时候PSP1000卖4500.
后来我上了高中.我有了PSP.我有了PS3.
我已经将电子游戏软件当成了一种习惯.
我还记得在当电子游戏软件选吉祥物的时候.那时候我画了一个冰箱- -.
结果也被等在杂志上了.还给我了最佳创意奖.哈哈.
那时候我一直以为叶子是男的.那时候她叫唯夜.我们还在讨论到底是个GG还是MM
我还记得日文地狱.每天学习一点日语.那时候我都不是在看日语.是在看他们搞笑.
现在我20岁了.电软是一年比一年便宜.一年又比一年精彩.
唉.电软是我童年的回忆啊.

部长太多 遥不可及 14

电软是我们每一个人童年的美好回忆啊.

南山顶上有只猪 1UP

偶尔看见这个帖子，顶下。话说初一那年在旧书摊里淘到一本《电软》就一发不可收，我最喜欢的也是唯叶，他确实是个男生，记得有一期沛爷信誓旦旦地保证叶子确实是男生。不过后来就将错就错了，可还是很喜欢叶子的风格，再后来就把他当姐姐看了。《电软》陪我走过的几年都有叶子的足迹，后来他走了，断断续续买了几本，发现越来越薄。。。再再后来有了电脑，只是偶尔心血来潮才买本《电软》。不过却发现再也找不到以前的感觉了。 记得叶子主持的"游戏散文"（具体是这个意思吧 名字肯定不对）里有一篇是关于最终幻想的（就有尤娜和闪电球手那代）我好感动。 你们谁还有这篇文章啊，帮忙发下，书我都找不到了，帮帮我 拜谢啦。

风月讦击 true_end 11

恩，从我上高二就不买电软了，因为确实买不到了。后来上大学了，在书店买看到了一本，突然重燃了我的童年。支持了五期，发现现在的电软总是迷漫着一种凄凉悲壮的氛围。

风月讦击 true_end 11

确实现在电软薄了，赠品少了，闯家也不如以前热闹了。怀念叶子的娇情，怀念魔王的气场，怀念大怪那霸气的格斗知识，怀念当年的一干编辑...半月刊竟有那么多的内容，每一期都有好多亮点。现在只希望电软能再次回到从前那种无拘无束，欢天喜地的时代，以上。

部长太多 遥不可及 14

SHANAAYANAMI 1UP

这次的电玩巴士PSV试玩中卡马道有个编辑叫叶子。突然让我想到了电软的叶子姐，想到了她以前主持的闯家......真是怀念啊......每期买到电软的第一件事就是看闯家。现在物是人非啊......买电软也只是一种习惯了......

---

pppssspsp 1UP

唉，真的好想叶子，想进家，后悔当初没有发过回函，从来没有进过家，真的好后悔。现在却找不到当初的家了。

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

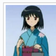


电子游戏软件吧

已关注 | 取消 关注：12,744 贴子：96,997 签到 03月24日 漏签0天

我和电软的那些年............

只看楼主 收藏 回复



姆哈姆哈
1UP



我是从04年买电软的那会我还在上高二，08年之后我就再没买过电软。
再我的印象中第一次买电软觉得印刷很精细、杂志的页数很多、铜版纸很滑
而且我买的那期正好是夏天所以还送了把塑料扇子；很贴心

但是。。。。。。。。。

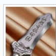
之后电软每年都在改版（我觉得这是电软人气下降的主因，因为每次改版后杂志的大小 排版的风格都会改变读者一下从对杂志熟悉的感觉变的陌生了）

而且杂志改版，页数却越改越少 价格却越来越高；不知道是不是节省成本后来０８年我买的电软纸的质感、印刷的质量明显没有以前好了

一本杂志和人一样有生也有死， 电软虽然停刊了但是却给我留下了美好的回忆

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-04 22:14 回复



刘优雨
BOSS



回忆也不错



部长太多



遥不可及 14





杰罗莫兹 bigboss 9

不知道大家记不记得是哪年的哪一期？

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-04-02 16:57 回复

部长太多 遥不可及 14

有吗？真有吗？

举报 | 来自掌上百度 2楼 2012-04-02 20:00 收起回复

杰罗莫兹: 有的呀，只是暂时没有翻到 2012-4-3 10:04 回复

我也说一句

杰罗莫兹 bigboss 9

有的呀，而且那个限量版我也用了好几年

举报 | 3楼 2012-04-03 09:43 回复

闷罐肉 1UP 1

美年达电玩榜好像是96的夏天的哪一期出的，第一期我就寄了三封信投票，中奖了上面还有我的名字，奖品是个中国的足球队合影的图册和现在武器的图册

举报 | 4楼 2012-04-09 10:28 收起回复

杰罗莫兹: 哇，你运气真好 2012-4-9 12:34 回复

我也说一句

rollmanman level_up 2

萨尔达那版？99年的好像

举报 | 5楼 2012-04-10 21:00 收起回复

杰罗莫兹: 忘记了，是橙色的美年达GBC掌机呀 2012-4-10 22:50 回复

我也说一句



tt2020888 1UP 1

是不是这款了 这款好像没有美年达标志 我刚看淘宝市场有 当年一直想拥有 但是要抽奖的。

举报 | 6楼 2013-01-25 16:20 回复

杰罗莫兹 bigboss 9

记得是有美年达logo的，具体忘了，因为机器和一些卡带被别人借去就消失了……

举报 | 7楼 2013-01-26 11:53 回复

testdow 1UP 1

发来炫一下.

testdow 1UP 1

海上名门 2P 5

1999年的事了！

海上名门 2P 5

1999年的事了！

海上名门 2P 5

因为1999年才有彩色gb掌机的，奖品当然是那时很红火的gb彩机了！

果然是兰州烧饼 bigboss 9

眼馋



我是曾经《游戏日》的读者，今天也要向电软的离开致敬！

只看楼主 收藏 回复



银色流星ABS

1UP 

几年前《游戏日》停刊的时候，我深感欲哭无泪。没想到几年之后的现在，我又偶然中看到了电软停刊的消息。电软是我心目中仅此于《游戏日》的天朝游戏杂志，能坚持到现在真的实属不易，在此奉上作为同好的敬意，希望吧里的兄弟姐妹能够坦诚接受。

而时至今日同是天涯沦落人的结局，究竟是什么原因造成已无从知晓，但是……好人不长命，祸害千年在定律，没想到在天朝的两本游戏杂志身上都得到了印证。

总有些人把日本杂志中的光盘稍作修改就捏造成自己的原创来骗钱，总有些人把11区的设定集原画本稍微翻译一下就拿到中国市场来翻卖，总有些人把11区网站上的游戏攻略直接拷贝到自己的杂志上就宣称是自己的心血招摇撞骗……虽然创造了无数个的第一的某个第一还在如行尸走肉般恬不知耻的苟活着，但是已经离开的这两本杂志，却可以坦然无惧的面对世人的身后之评。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-03-09 22:19 回复

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验
兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧
睡神0083 0 [获取]
我的本吧信息
排名：690 BOSS
经验：259/500

推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱... 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

9 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

分享到：
发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"
贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

ashley521cxg　秘籍 4

03年末到06年初正是我高中三年最黑暗的时期，课业繁忙，压力巨大！但是庆幸的是我们学校旁边的小路上有一个小书店，那时我记得很清楚电软那期的封皮是一台ps2！那时正是流行零红蝶的时候吧，我小的时候哥哥就是一个游戏迷，我很记得他有一整箱的电软，出于对哥哥的好感我也特别喜欢游戏，所以就毫不犹豫的买了一本，此后我一直坚持到高中毕业，虽然高中生活很辛苦，但是一闲下来就翻翻电软，因为买电软书店的女老板都认识我了，我有时候不带钱她都让我先拿走回来有空再送回去，那时候虽然苦但是精神上却有着电软这样的精神寄托，虽然自己是个无机族，但是我高中一直坚持购买电软。
那个时候最吸引我的就是大象的电击团队，直到现在我还收藏着一些当时的碟片，大象他们诙谐的表演方式真的很有意思，我也念念不忘那时候的编辑团队，风林，小沛，perfect，叶子等等。。。现在我有了自己的ps3,大学也毕业了，研究生一年级了，可是电软却停刊了，我根本就没有想过电软会停刊，我一直深信虽然我离开了，可是后面会有好多的支持者一直延续下去，直到真的发生了我才感觉有些后悔为什么大学了没有坚持下来，也渐渐开始回忆当年的我和当年电软陪我度过的日子。。。
电软的停刊，纸质传媒的悲哀。。。
电软一路走好。。。

曾经普通的一名女读者

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-03 19:58 回复

潘多拉v1　BOSS 7

我囫囵吞枣的看完了文字，然后看见最底下女玩家三个字，于是我又转回来从头看一遍，这年头，女性玩家简直是天上不好找，地上找不着啊……比凤毛还麟角啊…………因此我强烈希望您能加入我们的玩家群155465326

举报 | 2楼 2012-05-03 20:20　收起回复

ashley521cxg: 呵呵~的确是~我周围玩游戏的全是汉子~我作为一个老妹子很无奈~
2012-5-3 21:01 回复

easycat81: 潘叔性情中人啊！呵呵，一定要把妹纸加进来哦
2012-5-3 21:07 回复

ashley521cxg: 回复 @easycat81 :已经进去了。。。
2012-5-3 21:10 回复

我也说一句

刚大毋嗒　bigboss 9

亮点是最后一句话···

我相信会复刊的 绝对！

只看楼主 收藏 回复

电子游戏软件 进入贴吧 吧内搜索 | 全吧搜索



电子游戏软件吧

已关注 | 取 消 关注：12,744 贴子：96,993

看贴 | 图片 | 精品 | 视频 | 游戏

17 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

啾啾哟 (楼主) winner 8

可能是遇到了一些行政上面的障碍 或者说可以理解成一些不可抗拒的因素 而不是说不盈利 且不说停刊以来本吧在百度排名一直都是要比同类的一个刊物要高出不少 昨日19名 另一个同类刊物排名59名
家用机第一媒体杂志也不是说说的 没那么容易就放得下的 闯家会继续的 作为老玩家的我 还没有写过一封家书 若果没有了机会 我会生气的！！很负责的说 (╯_╯)#

分享 (0)

举报 | 1楼 2013-03-06 16:11 回复

鬼畜夜行 true_end 11

啾啾

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-03-06 17:31 回复

部长太多 遥不可及 14

啾啾

举报 | 通过百度相册上传 3楼 2013-03-06 17:42 收起回复

反革命大树: 哟呵呵 2013-4-1 12:08 回复

我也说一句

△X□○ 1UP 1

要不把电软也归到"其他游戏及话题"而不是"其他科技话题"再试试

本丨乱来 必杀技 3

话说我也没写过信，但每刊我都看了。如果复刊的话真不知道蔬菜汁、赤银、艾德桑曼力他们还在不在。

贴吧游戏

听说来玩的都领了T豆！ 贴吧用户专享福利，你领了么？

退后下一步 金手指 12

啾啾【图片】

坠落的橙色恶魔 金手指 12

啾啾~（意思是说恶魔完全支持楼主大人的观点呢~）

★绝望冲击★ 金手指 12

都是妄想而已

---

sweker NPC 6

复刊找谁编杂志，lz去编？复刊哪有那么容易，页数少，印刷差，还是去网站看看新闻算了

啾啾哟 (楼主) winner 8

凡事都没有幻想 凡事都是有一定几率的 更何况有着无比多数的有爱闯家族 面对一代一代过来的玩家 真心的希望这不是期待奇迹 尤其老一代的编辑 或许过了而立之年 但我相信 风林宇部 天师 阿king 莱茵统帅 大象 龙哥 ......等等 他们所包含的感情会非同寻常 我真心的希望他们能够看到
其实老实说 我真的很渴望 真的很想组建一个基金会 来复刊 当然这话听起来真的很是酸腐 ..

17 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

分享到:

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发 表



我想了解一下各位对"前田庆次"的看法

只看楼主 收藏 回复

杀生丸de守护 1UP 1

只是看到有人支持有人喷那位吧友，所以，请大家用平和的心态告诉我一下，让我明白他是一位怎样的人

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-05-11 17:41 回复

潘多拉v1 BOSS 7

您好，我就是在UCG贴吧骂前田庆次的人，我想理性并且客观的说一下我的看法，咳咳，楼下请先不要插队，保持队形很重要

举报 | 2楼 2012-05-11 17:54 回复

部长太多 遥不可及 14

没什么看法。

举报 | 3楼 2012-05-11 17:57 收起回复

- Zero_King: 插的好… 2012-5-11 17:59 回复
- 部长太多: 回复 @Zero_King : 2012-5-11 18:00 回复
- Zero_King: 回复 @部长太多 : 2012-5-11 18:02 回复
- 部长太多: 回复 @Zero_King : 2012-5-11 18:04 回复

我也说一句

杰城14桂 金手指 12

这人没救了
http://tieba.baidu.com/p/1547967203

举报 | 4楼 2012-05-11 17:59 收起回复

- 杀生丸de守护: 看到了 2012-5-11 19:03 回复
- 杰城14桂: 回复 @杀生丸de守护 :嗯 2012-5-11 19:07 回复

我也说一句

Jus啊喂 mother 10

想法还好 不过有点太过激了，另外素质什么的也不做评价了

举报 | 来自掌上百度 5楼 2012-05-11 18:02 回复

潘多拉v1 BOSS 7

首先，我对UCG贴吧没有任何看法，并且很尊重这个贴吧，在电子游戏软件杂志停刊之后，我开始购买UCG杂志，我想向您表达的是：我这样做只是对事不对人，另外，我在贵吧开贴，也不是受到谁的指使，我老潘就是这么一个性情直爽的家伙，我看见了，我就要说，我憋着，我难受
前田庆次，我之前对他没意见，毕竟喜欢玩游戏，并且很多人都说：天下玩友是一家，我没觉得生活中有一群热爱游戏的家伙们有什么不好
事情的起因在前几天UCG贴吧吧主对前田庆次的一段对话，这段话让我觉得这人特别没有立场，不光是没有立场，而且说话的语气特别像废物，之后我在闲逛UCG贴吧的时候，又发现了他对于电软贴吧的种种不满，我觉得我是一个比较理智的人，但是我又看不惯这种随意张嘴就能整出几句脑残磕的家伙在别的贴吧四处招摇，于是我下午写了段话，算是恶心恶心他，并且声明这和UCG贴吧毫无任何关系，请UCG吧主，也就是您了，看见我的回复之后把帖子删除吧，在这，老潘再次和您说抱歉了，祝愿UCG和UCG贴吧越来越好

举报 | 6楼 2012-05-11 18:04 回复

Zero_King true_end 11

4楼的贴子其实是已经和谐过的，之前的更奇葩…

举报 | 来自手机贴吧 7楼 2012-05-11 18:04 收起回复

- 部长太多: 前田庆次 我认识吗？ 2012-5-11 18:05 回复
- Zero_King: 回复 @部长太多 : 2012-5-11 18:07 回复

我也说一句

潘多拉v1 BOSS 7

不是你们也太狠了

说插楼就插楼，你们这样，让我的菊花情何以堪啊………………

潘多拉v1 BOSS 7

部长和KING你们还在那公开的搞基…………太让我无限YY了

潘多拉v1 BOSS 7

就像我说的，人有立场很重要，部长和KING，也是我在两个贴吧经常看见的人物，但是为啥就没有人说他俩这个那个，因为人家做人有标准，有底线，不像前田庆次，完全就是一那啥（那啥两个字，各位看官请脑中自行补完）

sony790118 1UP 1

个人认为，此人说好听的就是有个性，说不好听的就是有点弱…。挺大一个人了，还在那摆pose，而且pose的姿势一看就是上世界流行姿势。说话的口气也让人听起来没有素质。此人无救。

小腐takuma bigboss 9

不太了解不做评价

weibo.com/endlessnine

鬼僦姬 金手指 12

看来在前田心中，他爆粗，他骂人，他犯二，他歧视女性，他左脚踢右脚，他自己甩自己耳光等等以至于自己被删被封是在电软发帖不自由？我倒要问了如果是那样那哪个贴吧发帖可以"如此"自由？orz

鬼僦姬 金手指 12

天津倾奇者：走着瞧这事没完！ 封 | 删除 | 2012-5-11 11:47 回复

最爱HIKKI 闯关成功 6

……这人不是前田庆次么 这人不是蔬菜汁的好基友么 这人不是每次写信都让我们给他找妹子的么……这人不是每次节选他来信我都得给删删减减的才能上台面的么 这人……唉 不说了

举报 | 封 | 删除 | 21楼 2012-05-02 18:16 收起回复

- 天津倾奇者：我不认识你，也没让任何编辑给我找过妹子.我也不是同性恋，你说话小心点. 封 | 删除 | 2012-5-11 11:42 回复
- 最爱HIKKI：回复 @天津倾奇者 ：和你说话我用不着很小心…… 封 | 删除 | 2012-5-11 20:07 回复

我也说一句

天津倾奇者：有本事你也上电软呀，看不顺眼的事多了，你管的了吗？ 封 | 删除 | 2012-5-11 11:45 回复

天津倾奇者：这是她的一面之词，她说我的坏话，你不知道.咱们是朋友，别有误会. 封 | 删除 | 2012-5-11 11:33 回复

刚大母嗒 bigboss 9

我一直是保持中立，但关于4楼的帖子的事儿，我坚定地站在鬼姐这一边。

孔少侠 bigboss 9

一个生理年龄明显与心理年龄不对称的家伙
他的帖子我看过一些，脾气和心态像孩子，潘多拉，你也别和他一般见识了，免得降了自身

黄金IC_改 winner 8

很不成熟的感觉=。=

火鸟寒魔少呀 秘籍 4

以前看DR闯家那货发照片各种恶心

aixixia true_end 11

当他透明的，需要砍贴就砍，没什么看法

银色子弹KIRA 金手指 12

好久没来，这又怎么了？

发表回复 分享到：

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

sppam 楼主

一楼就空着了，我从二楼开始写

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-08 00:10 回复

---

sppam 楼主

本人84年生人
其实知道点软停刊也有一段时间了，我之前也发表了些感慨什么 =。=
不过今天喝了点酒，还是想写点什么
感情什么的

举报 | 2楼 2012-04-08 00:11 回复

---

sppam 楼主

最开始看见电软是在旧书摊上，一下就被封面吸引了
那时候是97年，香港回归啊，记得还算比较清楚、
当时还在上初中，没多少钱 =。= 买了两本旧书回来立刻就被吸引住了
什么叫吸引住？我看有戏介绍，我看攻略，我看广告，广告我都一字不落的看啊
但说实话那时候可能我对杂志的感情并不深，就是觉得头一次见到和有戏相关的杂志。

举报 | 3楼 2012-04-08 00:14 回复

---

sppam 楼主

逐渐的我才慢慢了解点软
现在记得很清楚的是中间彩页还有个大墙画廊嘛，因为我现在还在时不时的画画，哈哈
当时也有投过稿，记得如果选取了，可以免费送三期杂志，这个奖励对于我真是太有诱惑力的

举报 | 4楼 2012-04-08 00:15 回复

---

sppam 楼主

98年，我初三，开始订点软
前面说过了，都没多少钱呢 =。= 我订杂志的钱是一点点省下来的。每天中午吃饭给我三元钱，我去吃冷面，五毛一两，我吃三两，尽管吃不饱，不过每天能省下一块五，我就靠这些钱省下来订点软

举报 | 5楼 2012-04-08 00:17 回复

---

sppam 楼主

钱的问题解决了，剩下的就是邮寄的事儿，我是偷着订的啊。这种电子游戏的书，我在上初中，不可能邮到学校或者家里 =。= 我就告诉邮局"放在这里好吧，我到时候会来取"
唉。。。其实离学校还是有些距离的
到了快出刊的时候，我就利用中午午休时间跑去邮局问书来了没有
唉。。。我前阵看一期期的封面回顾，我都会想起来当时我多大，我在做些什么，我想写什么，我烦恼些什么，我渴求些什么，所谓的记忆，就是这些吧

举报 | 6楼 2012-04-08 00:19 回复

---

sppam 楼主

其实我看电软的时候只有FC
包括我订点软的几年里我也只有FC
小时候家里没什么钱，不像现在自己工作了可以买自己喜欢的东西
说到这里我再说个怀旧的事儿。。。

---

sppam 楼主

小时候玩FF1
那时候就是日文卡带啊，懂个屁啊，不明白无所谓
就挨个NPC对话啊，而且还是每天放学早回家玩一会儿，爸妈下班了就没得玩了
就在这种情况下，也算推进到最后了
四个水晶都找齐了，到了最开始城堡西北的恶魔城堡，里面那个水晶可以到最后的迷宫
我在前面存了个档，这就是悲剧的开始

---

sppam 楼主

第二天跑回家，一开机，**。。。进度呢！！！！！
我的进度呢！！！！！！！！！！！！！！
最后试了好多次，发现电池没电了。。。
再重申一次我家贫啊，RPG游戏卡拆开里面是有电池的啊，但就是那个纽扣电池我也买不起啊！

---

sppam 楼主

=。= 初中的物理知识还是有用的
我买了两节5号电池，然后配合透明胶，配合铜线，缠在游戏卡外面
还真成功了，可以实现存档，说实话这事儿放在现在我想起来都挺悬乎的

---

sppam 楼主

然后我继续利用放学和我爸妈下班的时间差，把FF1打通了 =。=
好吧说跑题了
但其间我一直都在看点软，其实说之前的这个事情，就是想说点软里很多攻略，游戏介绍什么的，我用得着嘛？我真用不着。但这不妨碍我对他的爱。。。这事一种说不清的感情

刚大母嗒 bigboss 9

没了？

部长太多 遥不可及 14

没了？

我眼中《电软》的那些年

漫漫雨天ing 1UP

1L度娘，内容较长请耐心观看。

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-05-09 00:49 回复

漫漫雨天ing 1UP

一：我并不是从小看《电软》看到大的，准确来说是从初一（最早的一本是小学五年级买的，貌似是吧-_-||）开始看。初一那时候看其实就是看图片，因为俺gba坏了（好吧，gba好的时候也是看《掌机王》的）还有《电软》大部分是家用机游戏介绍和攻略。…………其实第一段是在扯淡，认真看完你就…………（啊啊啊啊啊啊~）

二：《电软》给我最大影响的是女王—叶子，她彻底颠覆了我女性玩游戏非傻即蠢，搞得我现在看到女性玩一些硬派点的游戏就要过去先膜拜再远离（我可不想像小沛一样给女王（和谐））。后来不知道是什么时候，叶子姐不见了，当初我还真以为叶子女王回老家结婚去了（听说无数的龙哥就是这么没的）。

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-05-09 00:52 回复

三：好吧好吧，说点正经的（现在才开始），难得标题都起的那么正经（那里正经了啊）。《电软》是一本伟大的杂志，它开创天朝游戏业的先河，无论现在的纸媒还是网媒，只要是在做有关家机和掌机游戏报道的都有《电软》不可分割的功劳。但这并不代表《电软》会和它的名声一样一直好下去。

如标题所说，我是来说我眼中《电软》这近七年的变化。《电软》的创始录不是我要说的，度娘百科里有很详细的介绍，包括你们一直在骂的人貌似也是《电软》奠基人之一哦（我没看错的话=_=）。如你们所知，听说《电软》曾经因为天朝王法停过一段时间（真伪我也不敢肯定）。在这之后《电软》的周边杂志可谓是一个月可以买穷你，《掌机迷》（貌似是吧）《动新》《口袋迷》等等，其中还有一个刊物叫《机战饭》，这是我最喜欢的刊物（萝卜乃是男人的那玩意-_-||），里面有北斗还有七耀这两家伙，当时我一直想不通北斗这家伙有闲心搞萝卜为什么不去搞他最喜欢的无双（这句话你们就当我放屁好了）。总结来说，当我还是初中生时的电软还算有声有色风生水起。

四：在我眼里《电软》的变动开始了。最早可以看出的是，DR和UCG的大战，有对手固然是好事，但结局永远是"那个"的，看看《掌机迷》和《掌机王SP》的对决就知道了。一开始，两个杂志互不相让，最后都拼到杂志赠品上面了。越到后面，结局越来越明显。所谓，王牌输了，任你小弟们怎么闹都没用，可以看看，《口袋迷》和《口袋玩家》的竞争，原本处于后创立的《口袋玩家》缺乏人气处于劣势最后也与《口袋迷》平起平坐。

后来，《电软》的那些编辑开始一个一个离开，接下来的事情就是"五"该说的了。

五：大变动的预兆，细心的读者肯定会发现之DR和UCG大战以来，UCG的名气只升不减，反而是DR开始减少各种支出，编辑是走了一位又一位。我说个大家容易明白的吧，《掌机迷》（没错，又是这个苦逼孩子）和《掌机王SP》，因为我的初中正处于第一次掌机大战（psp大战nds），所以掌机类杂志在我们学生党里比家机杂志有人气，因为我当时很蛋疼（主要体现在我买了nds又买了psp），又买《掌机迷》又买《掌机王SP》，当时这两本杂志没啥差距，都很好，但到了我高中，《掌机迷》过早的体现了以后《电软》同样如此的结局。《掌机迷》的事情我会和着《电软》的变动继续讲一点。

网络爆了，"六"和"七"忘了保存，给（和谐）的破网络搞没了，有时间再补上吧。不过话说这些东西大家都懂的吧-_-b

六:《电软》倒下之前其实还有一本杂志就点破了游戏杂志里的平衡关系，它叫《游戏基地》。《游戏基地》不得不说也是本出名的杂志，它的停刊开始了噩梦。如"五"所说，如果《掌机迷》和《掌机王SP》的战争以《掌机迷》的离去而告终仅仅不够这个开端的话。（PS:其实《掌机迷》在一年前左右诈尸过，里面貌似只有3个主力编辑而且重新算起了杂志期号，有个印象很深，叫"口袋"，好像因为她是个女的吧- -，可最后出了几期还是消失了）那么《游戏基地》的倒下就告诉了DR和UCG，他们之中只有一个能活，可答案是显而易见的。

七：正如宇多田所说,他们这伙人确实当时以是作死之人,曾经的作为新小编而来拯救DR的他们确实给了我们很多的希望,RPG类的赤银,看着很万能的宇多田,FPS的肥皂,存在感很低的莫邪(原谅我,莫爷),但是.....我并不是指责《电软》高层，毕竟就算是我我也不敢花钱去赌这一把，宇多田说过：当时他们的设备烂的可以，工资也低到去死。如果《电软》高层花钱一次性进行大更新，那么如果（我说如果）最后还是败给了UCG，那最后高层可真的就是连打的的钱都没了.....

接下来说一下关于《电软》延续的一个很致命的错误（在我看来是），杂志的改版………

不好意思，近期感冒，大脑思绪不清，无法继续，请原谅我（反应也没人看吧）

八：《电软》的大杯具应该就是它的改版。原本厚厚的一本分开成了两本，打我第一时间看到新版的《电软》我整个人都"斯巴达"了。我天真的以为这样的改版很叼，UCG它就不敢用这样的。…………实际上…………就是从那时候开始，我开始看一本就扔一本（夸张的说法，不过我的确是看完之后就不知道扔哪了）。从版面上来说最先用UCG现在用的书本样式是我们可爱的DR，可到了最后UCG改进了这个样式，DR则是改成了一个我巨想吐槽的样式。我甚至都不知道什么时候开始我觉得《电软》上出现征婚广告都不奇怪的感觉。

九：《电软》超薄新体验，内容只加不减，坑爹呢这是。原本刚刚变成双本的时候还好，内容上该有的都有，到后面了…………我心平气和的说：搞毛啊，一本就这么薄了，你丫的"读编往来"就是四页。虽然我知道你们初衷是好的，但拜托你们做好了攻略再搞好不好？其中有两期，分别刊登了《神秘海域》宝物的地点上、下…………我难道买了上期收集完，然后把游戏关掉等上十天半个月买了下期再继续边玩边收集？好吧，你赢了，你说杂志页数不够时间不够那你可以把其它攻略放到下期或下期再一次性登完啊，你给个完整版的给我会（和谐）（不过有图有文是篇好攻略）。

不好意思，我激动了，我当时玩着同学的游戏机看着这篇攻略发誓要帮同学拿下这个成就，可我刚翻到这篇攻略的最后一页时，我感到了不对的地方……然后就没有然后了。

十：怨念光波已发完（这招我是和菜汁哥学的），继续说正经的吧。《电软》的分刊在当时也许给人的感觉至少也是耳目一新，但是编辑大换血是怎么回事。你就算是换队伍也要告诉我们一声啊，突然的编辑大换血你们真的瞬间就把我HOLD住了。我并不是看不起当时，也是撑到最后的赤银他们，但突如其来的一群新人给我们读者很大的就是不安，加上分刊，这似乎已经开始有了《掌机迷》的感觉了。

说说当时以及后来末路的《掌机迷》吧，我记忆里最深刻的是新编辑"一狼"来的时候，当时因为《电软》大部分的老编辑都走了，《掌机迷》一贯的《电软》客串栏目没有了，但我很欣赏"一狼"，基层上《掌机迷》后面大部分的主流游戏的攻略都是"她"做的（他其实是男的啦），当时的《掌机迷》就已经开始体现出所谓的老的（老编辑）无力，新的（新编辑）苦力。什么意思呢，就是连我们读者都看得出杂志已经渐渐的开始没落，光芒越来越暗淡，老编辑们要就知道杂志迟早有一天会停掉，所以走的走，准备后路的也开始准备后路，基本继续维持杂志的是那帮所谓的"新鲜血液"们。当时的《掌机迷》和停刊的《电软》一样，两个老编辑（对不起，我忘了是那两个了）撑版面，"一狼"和另外几个新编辑努力做活。停刊之后再去想起真想哭，毕竟也看了这么多年，停了这么久再提起真想去死。里面也有很多我喜欢看的栏目，现如今再也看不到了…………

继续说吧，《掌机迷》的停刊真的很苦逼，在《掌机王SP》的光辉下，它的停刊甚至连个像样的报道也没有。我之前说过《掌机迷》诈尸的消息（"六"里面我提过），可实际上失去读者失去市场的《掌机迷》无论怎么复活都早已毫无意义。

这场诈尸是多么没有意义就让我来告诉你们好了（COS柯南），《掌机迷》的诈尸据我所知它出了试刊号和创刊号，在创刊号里，他们（指里面的编辑）说再和老编辑协商是否接上以前的刊号，也就是说他们想完全复活而不是以新的姿态出现，当然我个人比较喜欢接号，这样有亲切感，这也表明接手《掌机迷》的根本就不是内部人员而是其它外来团体，不过有人肯接手我们就肯看。可实际缺残酷到不行，说明白点就是：我们学校下面有个报刊亭，因为《掌机迷》复活出试刊号，她进货了五本，可实际上就卖出了一本，还是我买的，到了复刊号她就进货了两本…………我还问了其它报刊亭，有的干脆就不进。事实说明了一切，《掌机迷》这次诈尸连号都没接上就玩完了，这也算得上是一次美丽的烟火吧。

至此，《掌机迷》彻底消失…………（如果还有的话算我孤陋寡闻）

下一回我们来"讨论"一下各位DR编辑和汤米大侠。

回复14楼:

会死的，绝对会死的

最近吧里动静很大，所以我围观去了

回复25楼: 最近高考在即，实在没时间码字，到时候一定更新…………

十一：伟大的汤米侠啊，我要敬仰你，你是第一个我所见到在一本游戏杂志上画"推理"漫画的漫画家。 这里我为什么先说汤米呢，因为他是可以说在DR里最酱油的一个。首先，他的确是蔬菜汁拉过来的外援，但是他也只是来这画个漫画而已，实在没什么好提的。 你说汤米可以拯救DR？你开玩笑吧，游戏杂志靠漫画来起死回生？说句老实话吧，游戏杂志要的新的新闻加上有趣的最新最好的攻略和适当的游戏文化，可结果是DR变成了怀旧型的游戏杂志，汤米还时不时在里面画一点杀人推理的漫画，这到底是啥意思啊，最早汤米画的"漫画游戏新闻"我是非常喜欢啊，用漫画的幽默来吐槽游戏界的各种新闻，我们不仅了解了游戏还能会心一笑。可结果你又是杀人推理又是怀旧漫画，和游戏唯一有点关系的就是"某某某小时候买了什么游戏机，玩了什么游戏，看了什么游戏杂志（其实就是在卖自己广告吧，喂）"，我去，杀人推理更是和游戏半毛钱关系都没，答案还在下期，我说你这是想着变相玩弄我们读者吧。 虽然我吐了那么多的苦水，但我知道这不是汤米的错，人家只是个画漫画的，的确也不能强求人家憋那么多游戏新闻漫画来给我们看，但这最低点是和游戏多少有些大的关系吧。

汤米是个好漫画家，我不知道DR给他多少钱让他来给DR画漫画，但我估计绝对不会多，而且效率很高。（菜汁说他一天搞定画稿-_-）不过，汤米的作用其实和猴子的作用差不多，用着仅有的那么一个专栏来拼命的留住读者，但我很现实的说一句：我就算再有钱也不会画7.5元买两面漫画和一篇文章来看。

更新先到着，以后我会再来更新，等着给我调戏吧，凡人们，噻噻噻噻（好吧，高考邻近有些傻了吧唧的）

十二：其实根本就没什么人在看我写的东西，这我很清楚，在文化信息快速化的今天，我敢拿我狗命担保：我建个水楼都会有很多人争先恐后的来占楼回复。于是乎，我开始理解为什么UCG的人会说如今看DR的除了你（我）这种坚持不懈的怀旧党，其他的都是买来写信过去试图上杂志或买着好玩的，其实屁游戏都不关注………… 纸媒的倒下和这些都有着密切的关系，游戏新闻没有美图不关注，游戏内容没有美图字还多不去看，游戏攻略没插图（或插图不好看）就懒得看。我还能说什么，天下乌鸦一般黑。《电软》的停刊或许不失为一件好事，至少他用身躯告诉所有游戏（不管PC还是家机）杂志：我倒了只是一个开端，这个行业要么惊天一变，要么和我一样"殊途同归"。 这次写了很多很多和DR无关的话，本来我的一位《电软》同学（以前一起买DR）和我说："你写个篮子啊，根本没有人会去看的，这么多字还没有吸引人的插图，人家要是愿意看你这个《电软》就不会停刊了。"

买，有空就买，虽然对不起DR，但是条件下，我会优先考虑买UCG，毕竟我也是个游戏玩家，不是慈善家，我当然先考虑爽自己

终于又一个看了一点我写的了，好感动（真的），现在的80，70后有时间都玩网游了，网游简单明了，家机麻烦，里面的游戏很专业向，而且没什么人一起玩，放弃是正常的，就连我这种单机党无聊的时候都是上上网游看看的。

威武,看完了…………

十三：电软传世之宝——龙哥 最早的龙哥我不想说是谁，过去的不是我想说的，度娘百科里面有介绍，想知道的朋友可自行百度。 龙哥威名谁人不知，当时国内最早的"解决读者游戏问题"栏目就是龙哥热线，换句话就是龙哥就是当时的游戏大百科，什么都要懂，什么都要去想办法解决。也就是说：龙哥是《电软》里面游戏知识最全面的人。

电软最神奇的生物——龙哥，传言说他"只干活，不吃饭"。 我最早看DR的时候，龙哥热线我基本看不懂，因为里面的问题我基本上都不知道，问得是啥我不懂，答的是啥我更不懂…………可见我当时的无知（其实我现在也挺无知的）当时的龙哥热线是那么的专业，有求必应，不管龙哥换了多少代都是那么的牛逼，毕竟最早开办游戏问题热线的就是DR的龙哥，什么UCG的什么疑难啊等等，咱们都可以大摇大摆的说：这还不是仿"龙哥热线"的。说实话，我们天朝也就这么点优越感了。 我总结了一下DR历代龙哥的共同特点，那就是他们每一代的离开都是回老家结婚。至于你们信不信，反正叶子姐说龙哥回老家结婚了，后来风林也说龙哥回老家结婚了，到最后蔬菜汁还是说："龙哥他，大概回老家…………结婚了。"可见，龙嫂才是最牛逼的人。 龙哥热线解决的问题也是有规律的，我看DR最早期的时候龙哥最多解决的是游戏机的问题，无非是ps2破解，wii该怎么折腾以及一些家机上游戏的问题等（那时ps2开始普及，wii也刚开始显露锋芒）。后来的那位龙哥回答的也是有关游戏机的问题，无非是X盒子三红怎么办和360三红怎么办以及三红之后我该怎么搞死这破游戏机。

在后来的龙哥热线回答的就是一些七七八八的问题，例如某游戏的某道具在什么地方，这时候游戏机市场已经成型大多人买游戏机老板都已经帮忙搞定了，问的游戏无非也是一些网上面攻略不完全或没有攻略的游戏。 在我眼里"龙哥热线"就如同一个游戏机界一个缩影，里面倒影着各种各样游戏界的问题。 最后，DR连龙哥都没有了，蔬菜汁代班龙哥，这时候DR已经到了末期，蔬菜汁说杂志连支撑两页的读者问题来信都不够了，甚至连"买3ds好还是买psv好"这种问题都搬上来了，这就好比我问编辑"我要找个女朋友，你说是御姐好还是萝莉好"一样，我去，我怎么就没想到呢，我觉得我当时就该向龙哥也就是蔬菜汁问这个问题……我在想什么啊，我连女生手都没仔细摸过呢（唉，注定孤独一生）。我见过最奇葩的问题是"我可以要菜叔的果照吗？"答案当然是"不行！"…………这都成搞笑大百科了。

龙哥不过是一个代号，在读者眼里也不过是一名编辑而已。如今电软早已停刊，所谓人去楼空，吧里也是冷冷清清，刚刚停刊时这里如同开告别晚会一般热闹，现如今也是看看笑笑又一天。 龙哥和电软一样，不过是今后活在我们记忆里中的一小角，不知那么一天，我们在聊天的时候我们会想起龙哥，和别人开玩笑的说："以前，电软有个龙哥热线，我的360就是按上面的方法修好的。"

关于不更新、晚点更新和算了就这样请给予选择，如不喜欢以上选择你还可以选 楼主木JJ和兰州烧饼或者我是进来求粉的（选此项者我必粉之）



意回　2P 5

很长时间没买电软了，自从他变薄后，我越来越不喜欢了，
最终我放弃了电软，不在买了。我想等着电软变好的那一天，再回来。
可是没想到，他竟然不在了。
我今天才知道这个消息，确实有些晚了。很难受，就像失去了以为很重要的朋友。

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-28 16:52 回复

部长太多　遥不可及 14

我孩子他妈都没找到！DR就跨了

举报 | 来自掌上百度 2楼 2012-04-28 16:57 收起回复

意回: 一样。我现在才知道电软垮了，真的很伤感。 原来看到过有人说电软不好办了，可能要倒了，每当真，没想到，竟然成真了。 真的好伤心。 2012-4-28 17:00 回复

我也说一句

意回　2P 5

小时候看电软的时候，一直希望自己长大后，能去电软工作。
可实现，我没有机会了。
我以为电软会一直陪我走下去，直到我老了，有了孩子。
现在很难受，就像失去了一位重要的朋友。

举报 | 3楼 2012-04-28 16:57 回复

意回　2P 5

如果电软没有停刊，我不会知道这本杂志对我是那么的重要。

举报 | 4楼 2012-04-28 17:05 回复



我与沛叔的合影

只看楼主 收藏 回复

楼主 jiroxjiro 金手指 12

去CJ没有和任何一个妹子合影，只和沛叔合了一张

分享(0)

鬼鼠缇 金手指 12

不错的样子嘛－v－orz

刚大母喵 bigboss 9

沙发…
话说隔壁ucg吧也有人发与胜负师的合影…

别看了 我不是签名图 你见过长我这样的签名图吗
……

退后下一步 金手指 12

沛叔发际线后移的。。。好严重

aixixia true_end 11

小沛怎么好像秃顶了？==

贴吧游戏

听说来玩的都领了T豆！贴吧用户专享福利，你领了么？
来玩的都送T豆 贴吧用户专享 免费试玩
推荐 来自 贴吧游戏

Jus啊嗯 mother 10

坠落的橙色恶魔 金手指 12

沛叔！！沛叔！！

zhoudao200 金手指 12

很严重！

部长太多 遥不可及 14

顶

反革命大树 winner 8

菜汁不是也去cj了吗？

把国米踩在脚下 BOSS 7

沛叔。。。

望月命Sakura true_end 11

沛爷的发迹线……

吃_心绝对 bigboss 9

沛叔穿越去了趟清朝。

桜にほんご

动漫日语知多少？我要PK你
桜にほんご 动漫日语知多少？ 来让本萝莉调教一下 有机会赢奖品哦~ 我要PK你

shenyoudemama 1UP 1

没认出来当时 郁闷

ArcadiA_Zero NPC 6

沛爷也变了啊…

yang58240490 金手指 12

又胖了啊==

疯狂の爱·游戏 true_end 11

部长太多 遥不可及 14

第66次羞射 1UP 1

。。。。。为啥沛哥和以前比变了好多。。。。

酱油介 bigboss 9

好想和沛哥合影。。

部长太多 遥不可及 14

顶了

我的狗那天死了
true_end 11

吾刚醒，梦到吾买到了2015年第1期的《电子游戏软件》。长、宽与纸质都是2003至2005年的样式，页数有接近200页。封面是2015年剧场版ドラゴンボール海报的剪切，第一个新闻是ドラゴンボール最新剧场版改编的游戏在映画放映首日同步上市，有鸟山明的访谈。刚看到这里，居然梦中就身临访谈现场了，感觉在电视直接间内。鸟山明说正策划新的ドラゴンボール漫画连载，不会让这个系列结束等等。

分享 (0)

举报 | 1楼 2014-11-29 05:49 回复

firefox_3_BD
true_end 11

不知道扔了没。

举报 | 来自Android客户端 2楼 2014-11-29 08:51 回复

zheng201194
NPC 6

电软快复活吧，和楼主死去的狗狗一起

举报 | 3楼 2014-11-29 12:06 回复

aixixia
true_end 11

这楼真让人觉得忧伤
——来自 诺基亚 Lumia 920

举报 | 来自WindowsPhone客户端 4楼 2014-12-03 00:31 回复

剑若无痕
NPC 6

相见不如怀念，都已经回不去了。

举报 | 来自Android客户端 5楼 2014-12-03 15:11 回复

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

像素骑士团 像素大战 我有我的骑士

推荐 来自 贴吧游戏

果然是兰州烧饼
bigboss 9

回不去了，即便真的复刊也再也找不到以往阅读的心情思了，结束也是一个不错的结果。毕竟相见不如怀念

szzwd
true_end 11

。。。。

hjh1900
1UP 1

18岁的美女 变成80岁老太婆了 还要看吗 一个美好回忆就好。。。

cinkota
秘籍 4

来哥们咱来干一个，喝醉了就回去洗洗睡吧。

发贴红色标题
显示红名
签到六倍经验
皇冠身份
兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧
睡神0083
0 [获取]
我的本吧信息
排名：690 ~ BOSS 7
经验：250/500

推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱...
终极教师 食神争霸 百度桃...
古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

分享到

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

勿忘社耻：2001年世嘉转型公告全文

佐藤秀树副社长以大川功社长之名义，公开宣布世嘉退出家用机界，其神色凝重哀伤，令人感叹不已（2001.1.31）

2001年1月31日，世嘉在东京皇宫大饭店内召开"会社构造改革计划说明会（构造改革プラン说明会）"。世嘉会长兼社长大川功因健康缘故无法出席，由副社长佐藤秀树及香山哲特别顾问代言。

下文为世嘉转型公告之全文，由吉川明静先生翻译，本博士修改润色。

一、世嘉依旧存在，世嘉的基因一定要延续下去

今天，我们作出了一项极其重要的决定。

这个决定就是：世嘉将中止自公司的家用游戏机的生产，在今后发挥自己的强项，以"转变为世界第一的游戏软件提供商"为目标而不懈努力，誓将软件事业和娱乐事业在原有的基础上发展得更为尽善尽美。

所谓着重发展内容，具体来说就是不仅仅将世嘉所具备的软件开发力和实际内容资产局限用于自公司的家用硬件DC，而是向着世界上的一切游戏平台展开我们的事业，其中包括各家公司所生产的家用游戏机、遍携游戏机、移动终端（I-ODE终端、次世代便携电话、PDA等等）。而着重发展娱乐事业的目标，则在于使得世嘉继续保持业界的领导地位，为娱乐业带来更蓬勃的生气，从多方面带动市场的腾飞。如果没有这样的痛下决心，世嘉将难以维持自己在游戏业界的领导地位，自然也无从谈起继续提供大家所欢迎的世嘉游戏和娱乐项目。

世嘉自从1960年设立以来（苏博士按：实为1965），长期作为娱乐机械开发商在为大家不断服务，1983年以降，更是进入了家用游戏机市场。自那之后，我们一直为用户提供先进的制品，自负为市场起了领导作用。可以说世嘉的魅力来自于"在广阔游戏领域内的开发力，生产具有业内独创概念制品的技术应用力，世界屈指可数的软件资产拥有游戏生产商"，正因为有着这些魅力，世嘉才会得到各位的拥护的吧。

长期以来购买并支持我们硬件的各位，我们发自内心地感谢你们。虽然这次的决定显得有些悲壮，但也因了这次决定，世嘉的精神才能够存续下去，世嘉的"基因"才能得以通过各种平台，将自己扩展到一个前所未有广阔的世界中去。

二、世嘉退出家用硬件业务

各位都已经知道，至今年为止世嘉已经连续四年出现赤字，经营状况面临严峻局面。而产生赤字的最主要原因，也正如公众时常指责的那样，是出在DC的销售上。

说到DC，它的游戏开发简易性、强大的表现力、优越的开发环境等所有方面，都得到了游戏开发者的高度评价。它的优秀之处还并不局限于此，作为放眼于21世纪的机种，它最先具有着MODEM的标准搭载，可以说自发售之日起，就名副其实成了一款与世嘉命运息息相关的最尖端游戏机。然而，在硬件和软件的销售上，它均没有取得满意的成果，时至今日已难以再为公司带来收益。

软件和硬件两轮并驰的家用游戏机商务理想模式，就是廉价提供高性能的硬件，而从每台机器上软件的多数销售中获取收益。然而在这个游戏市场大变动的21世纪下，作为前提条件的硬件扩销越发走向高成本高竞争，使得硬件和软件得销售难以维持理想的平衡，从而无法获得合理的收益。

在这样的情况下，DC软件销售利润难以填补硬件扩销的高成本，再加上在与其他公司家用游戏机的争夺市场份额过程中，硬件被迫面临竞争性的降价，更是陷入了一个大幅赤字的恶性商务循环之中。在以上所述的严峻环境中，世嘉合理地中止了无法赢利、本身库存又比较充裕的DC主机的制造，并且进一步决定不再开发DC之后的新主机。

三、对DC采取的积极相关措施

受美国去年不景气和欧美去年末圣诞商战低调结束的影响，DC的销售远远没有完成去年春天的计划指标，结果导致现在我们于全世界库存了200万台的DC主机。我们并不会将这些主机视作包袱，而是将有效地利用这些库存，展开积极措施，以便将您所需要的主机送到您的手边。从上周停产一事报道以来，有很多来信询问："DC是否以后再也买不到了？"我们可以保证，虽然DC中止生产，但相反我们将会研究出更容易购买的方式，以便各位及时买到。
况且，虽然硬件方面DC已告中止，但游戏软件方面，我们将一如既往地展开积极的工作。这不是为了别的，正是为了向全世界700万持有DC的热心支持者以真心的回报。仅世嘉本社，就仍在着手开发30款以上的DC用游戏，今后我们也准备同样为各位DC的用户开发充足的游戏以及网络娱乐项目。此外，经过我们认证，正在开发中的游戏（苏博士按：指第三方），也有着40款以上之多。

虽然现在的DC硬件不再会有新的发展，但凭借着DC技术向STB和PC的提供，DC的标准格式将在变化的前提下继续生存下去。例如前日世嘉发表与英国PACE为首的数家公司展开具体商讨交涉一事，将会向各位及时报告进展。

不管怎样说，世嘉已经退出了打算依靠DC取得家用游戏机首席市场份额的舞台，各位一定担心DC的相关商务会急剧缩小吧。为了维持DC的生存，世嘉已准备了如下几条新的方案：
首先是针对软件开发，世嘉将更为宽松地向开发商提供所需的工具、书籍和特许证明，营造一个更为便捷的商务环境，无论如何都要努力向各位提供更多的游戏。

在销售店环节上，世嘉将采用各种新的措施，营造更为容易在销售店买到DC相关产品的环境，强化与那些合作店的关系。

我们还将重新配备世嘉用于网上销售的"Dreamcast－DIRECT"，强化便利的直销系统，能够使各位无论何时、无论何地都能直接在家中收到所选商品。

大家所关心的DC的网络功能，因为DC自带MODEM和浏览器（Dream Passport），因此与PC相仿的互连网浏览和E-Mail收发功一直能够使用下去。而DC的售后服务，我们也将尽可能地予以延续下去。在DC中止销售后，我们仍将提供本体以及零部件的6年保修，服务中心也将极尽可能继续提供世嘉的制品，请大家放心地使用DC。

四、强化娱乐事业，复兴世嘉街机王国

能够最早实现收益改善的娱乐事业，将与软件开发事业同时成为世嘉的重要两翼。我们将延续业界的领导地位，在设施和机器两方面创造市场，以"街机世嘉"之名恢复在娱乐业界的活力。

在娱乐设施开发方面，将开设新店面，并增加新的设施。而且凭借过去与其他业种市场结合的创造性经验，今后我们计划是，开发在同一空间推进与其他业种有机融合的"混合娱乐设施"这一新业态。

此外从这次决定之后，世嘉也从DC的拘束中解放出来，实现了与其他游戏公司的联盟，相信这次战略性的决定会在业内成为一个崭新的商务模式。我们在全国有600家左右的店铺，每年集客力可达到1亿人，我们将以这样庞大的骨干网为中心，采取联营的方式促进娱乐业界以外的软件制造商，开发可称之为"日本型PC房"的新业态。

街机游戏的开发也是我们强化软件发展的重要一环，我们今后将继续开发体感游戏系列以及如"赛马个人俱乐 部"一类、充满令人惊异新机轴性的撼世之作。世嘉业务用CG基板"NAOMI"系列，其压倒性的普及量在日本国内有10万，在世界范围内有17万之多。我们将以之为主力，武装到娱乐设施，形成强大网络，向各位提供更好更新的服务。在街机基板的商务方面，我们要将优势发挥得更为淋漓尽致；于不久的将来，构筑出世界级的服务方案，从原先的商务模式转换成崭新的、一个与软件事业连动的娱乐事业，并自信能从业已饱和的娱乐市场上挖掘出新的收益源。

五、在网络时代努力成为世界最强的游戏提供商

在本文最初已提及，我们将采取"向软件开发转化"的方针，向其他公司的游戏平台提供积极的软件支持。对SCE的PS2，我们将投入《VR战士4》、《樱花大战》系列、《太空频道5》系列、《创造》系列等游戏，此外也有计划以欧美为中心，向PS平台移植SS的游戏。
对任天堂的GBA，我们将在日本发售《啾啾火箭》；并在美国GBA发售的同时，投入《Sonic·the·Hedgehog Advance（暂名）》。

至于对微软XBOX和任天堂NGC的软件支持，我们也正在紧锣密鼓的协议之中，对上述两机的游戏开发准备工作，业已基本就绪。

还有就是一直以来我们所提供发售PC游戏的"SEGA PC"工程，也将对其实质进行系统地再构筑，为世嘉成为世界屈指可数的PC游戏制造商而努力。在移动通讯方面，也将为IMODE和JPHONE两大平台提供游戏服务，并积极展开与加强和大企业的合作。

我们要成为世界最强的游戏提供商，就是要通过游戏本身对游戏平台的趋势产生决定性影响，并且拉近一切不同游戏机的距离，然后向全世界"深爱游戏的人"献上世嘉的精彩游戏，尽全力让整个世界都了解世嘉的魅力所在。

六、请让我们倾听大家的声音

我们以这次决定为契机，真挚地希望能够听到长期以来支持世嘉各位的声音，希望我们的经营改变能够得到大家的反映之声。

今后我们为了同各位更好地联系在一起，准备以这个世嘉官方网站为中心展开各种各样的活动。有关世嘉最新情报的公布、世嘉对各位的信息发布、收集各位的呼声、提供世嘉Fans相互之间联系的空间、世嘉相关商品的网上销售等等，让这个网站起到世嘉与各位交流的"网关"作用，在今春以后将做出一系列的改革，敬请大家期待。

热切期待大家把各种意见和建议（包括针对这次的发表）通过E-Mail寄给我们，最后再次向大家表示衷心的感谢。

以上
株式会社世嘉（2001年1月31日）

@飞天小魔猪ACE

光影，把以前那个删了吧，这个是完美的

http://tieba.baidu.com/p/2608648320



YUY8832 (true_end 11)

希望是啊，以前不也出现过这样的情况吗，不也挺过来了吗，DR的家人们，不管杂志有没有停刊，我们爱电软的心是永远都不会改变的啊

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-02-27 15:34 回复

CAST INTERVIEW
CHOPPER BROOK ROBIN ZORO LUFFY SANJI USOPP NAMI FRANKY

小星果儿 (2P 5)

能招到人的话

举报 | 2楼 2012-02-27 15:35 回复

118.26.241.* (1UP 1)

除非家用家在国内成为主流，但那是天方夜谭

举报 | 3楼 2012-02-27 17:19 回复

云中之龙Z (必杀技 3)

时代变了，原来玩家的阅读方式基本固定在书本上，现在有网络，有IPAD，玩家可以随时随地上游戏网站查资料，更重要的是免费PDF杂志随处可下，不过未来天朝家用机市场真的兴起的话，说不定又能带起游戏杂志的第二春，可这谈何容易？

举报 | 4楼 2012-02-27 19:59 收起回复

YUY8832: 网络时代的悲哀么 2012-3-3 21:32 回复

我也说一句

---

vivacola (1UP 1)

若能有胆大之人把版权买走，把杂志这个名字买走，另办一本，那也不错。

举报 | 5楼 2012-02-27 20:08 收起回复

qwaad11: 干脆就重新闯一个杂志，就叫闯关族的家 2012-2-27 20:14 回复

我也说一句

啾啾哟 (winner 8)

对于老玩家来说 很多都是看着电软长大 然后一起看杂志打ff8 一起看杂志打生化2 那就像是一种感情依附 这很难说的 太伤感了

△X□○ (1UP 1)

电子技术与软件工程

逆袭的新八君 (2P 5)

电软的名字已经被卖掉了，现在成了一个PC软件专业杂志什么的




电子游戏软件吧 ✓已关注 | 取 消 关注：12,744 贴子：96,996 签到 03月24日 漏签0天


睡神0083
查看我的印记
BOSS 7

以游戏玩家为主角的杂谈游戏类杂志，（看过游戏人和游戏批评吗？）没有游戏攻略（毕竟游戏网站攻略速度最快，纸张类根本拼不过），玩家自己的漫画，动漫，杂谈，模型，二手区交易，游戏迷自己的情感故事，正版和盗版的优缺点万年讨论，家用机和掌机万年战争，游戏机和电脑游戏的万年辩论战，任饭和索饭的爆喷系列…你要你敢说的，我们就敢发表出来！真正的纯游戏迷娱乐杂志
企鹅报名热线:362336827
寻找开辟游戏杂志新世界的朋友们，学历不限，职业不限，只要一个条件"热爱游戏生活的人，热爱电软的人！

分享 (0)

删除 | 来自Android客户端 1楼 2012-08-19 09:04 回复


刚大母福
bigboss 13


这……楼主是出版商么？

来自手机贴吧 删除 | 2楼 2012-08-19 09:08 回复


点点滴滴不悔头
mother 10

这……楼主是出版商吗？

来自Android客户端 删除 | 3楼 2012-08-19 10:31 回复


部长太多
遥不可及 14

没钱啊

删除 | 4楼 2012-08-19 12:11 回复


桐生越马
winner 8

钱不够，编辑未定，出版暂无。。。

删除 | 5楼 2012-08-19 20:00 收起回复

baoyuli1983: 钱不够，编辑未定，出版暂无。。。
删除 | 2012-8-23 20:37 回复

空空卡罗特: 乃……
删除 | 2012-8-24 11:25 回复

我也说一句


贴吧游戏


坠落的橙色恶魔
金手指 12

纳尼…………


8——28蔬菜汁
winner 8

这……楼主是出版商吗？


反革命大树
winner 8

钱是首要问题，其次杂志中心主旨不明（看似acg全涉及，可是万金油），如果只是这些东西倒不如做视频节目。个人观点。

分享到：

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发 表

想念叶子，想念风林，想念青涩时的小沛

只看楼主 收藏 回复

丁咲米 1UP 1 （楼主）

也许只是想念当时的自己。。。生活不如意，也许很容易怀旧吧。。。没有游戏机可玩的时候，看着电软的攻略，看着叶子一个一个回复，看着风林飘逸的长发- - 想起小沛第一次接手闯关的家 。。华尧把龙哥画的猥琐青龙。。（虽然我没看过真正的那个龙哥）。想起电击收藏那几个活宝。。大象，卡卡，小熊，明人。。真是佩服他们怎么能弄那么损， 可怜的明人酱教的“天诛”。 土豪风林那些个主机曾经也让我口水肆意。。为了跟叶子一样买正版，傻傻的入了自己行货主机不能玩的日版游戏。。。以前的回忆太多，只是自己还是在原点，跟以前的自己一样没有变，只是他们已物是人非了。。

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-05-20 23:34 回复

NOT伪宅男 bigboss 9

+1 顶青涩贴

举报 | 2楼 2012-05-21 00:17 回复



刘优雨 BOSS 7

，，，，，，，，

举报 | 来自掌上百度 3楼 2012-05-27 08:20 回复

2011年7月4 必杀技 3

百羽飘扬 1UP 1

曾经一直以为风林是光头.....

贴吧游戏

火星炮灰 金手指 12

用怀念更贴切~？
反正都是电子游戏界的先烈.......

ryuxboy 1UP 1

我觉得04年那时的电软的电击收藏做得这么好，怎么就竞争不赢UCG呢？那时的大象开口，无坚不裂，日文地狱做得这么好后来怎么就不搞下去呢？残念。

丁咲米 1UP 1 （楼主）

我觉得不是谁搞下谁的问题。。。问题在于，硕大一个中国，居然容不下两家之大。。

llbbyy608 1UP

最漂亮的封面：9几年忘记了，反正是出寄生前夜2的时候出的一期，纯白色的封面加一张素描的AYA的脸。。。美得无以复加啊~就因为同学把杂志掉到地上，被我追着打了几十米。。。（青春期的躁动啊~）

最难忘的一期：世嘉DC成绝响，人间不见莎花香。世嘉宣布退出主机市场的那期。。不用解释

最喜欢看的栏目：页眉页脚。。。。首先不知道这么叫对不对。。其次，不知道有多少人了解指的是什么。。。总之，每页上这细细的两条成了最耐看的栏目。几乎每次翻都会发现新的内容。

最喜欢的编辑：莱茵总帅：原因嘛。。只是他喜欢高达而已。。。。

最心疼的编辑：S.P。有多少人记得S.P？我从97年开始看到02年，正好见证了S.P的没落与离开。。。每次看他在大墙画廊的点评，心都会好疼好疼、。。。后来还只吃过S.P离开电软后办的另一本模型杂志，可惜只出了2期就没有下文了。。。。

最关注的作者：叶伟/叶展：杂志都在家，不敢100%肯定了。但可以肯定的是就是有这么两个姓叶的。。。每次都能写出好深奥好深奥的文章。。。。佩服得五体投地

先这些吧。。。另外想再说一些。。。当初我只有一个PS，说实话电软上我能用到的内容少之又少。但是我仍然很喜欢看。因为那时的电软真的不仅仅是一本攻略杂志。里面有玩家的交流，有对游戏业发展的探讨等等等等。甚至我那时候对着中间N页的广告都能YY好久好久。。。个人认为，从电软改为全彩开始，它就开始走向衰落了。或许也是因为那些老编辑陆续离开的原因？总之，电软不再有深度，不再有特色，换句话说，它不再是无可替代的。。。。自己的优势没有保存，学来的招数又用不好，自然，会走向停刊的结局。

分享(0)

举报 | 1楼 2013-01-11 18:17 回复

鬼戳姬 金手指 12

挽尊...orz

举报 | 2楼 2013-01-12 22:51 回复

望月命Sakura true_end 11

......咱喜欢翔武赤银岚风莱叔妮可死熊月莹猴叔OTL

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-01-13 00:37 回复

zfrforce 金手指 12

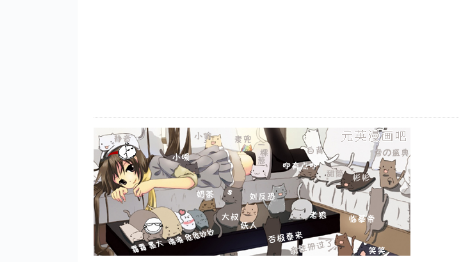
其实我也是个怀旧的人，哎~~电软，我的青春啊~

部长太多 遥不可及 14

贴吧游戏

笑三笑三笑 NPC 6

当时的电软有 “三叶”叶丁 叶展 和 叶伟
其中 叶丁 叶展 是兄弟二人 是属于编外人员 不定期投稿 而且介绍初级的游戏制作
而叶伟 就牛了 早年间曾在上海出过一本关于游戏的书 后来《电软》出世后，北上前去“踢馆”结果发现原来大家的志向和爱好出奇的相同。于是“歃血为盟”，在外围给予《电软》支持。印象中貌似叶伟曾是97年间国内著名游戏公司——前导公司的高管。后因前导经营不善，转而消失。再出现就是大名鼎鼎的“育碧”中国公司的高管，此时的叶伟俨然已经成功，不过仍时不时会在《电软》发表文章，在育碧7年后 自己创业 貌似最有名的游戏是《纸客帝国》，但是当时《CS》正在大行其道，而《纸客帝国》画面过于卡通，反应平平。再后来的事情我就不知道了！
希望大家予以补充



笑三笑三笑 NPC 6

刚才查了一下 得到的结果是
叶伟的 上海麦格特尔公司 因经营不善而倒闭
只能说 中国单机市场缺的不是人才而是大家的认识和好的创意





game集中营吧 ✓已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433 签到 03月24日 漏签0天

iloveique 知名人士 11





举报 | 1楼 2013-03-09 08:05 回复



飞天小魔猪ACE 吧主

好~

举报 | 2楼 2013-03-09 13:23 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

楼主的3DOFZ10 日版SFC 白色SS 薄PS2 篮紫NGC 和我主机是一样的~
MD2和我的不太一样，我的DC是日版 PS9600型 PSP3000蓝 GB砖头透明

举报 | 3楼 2013-03-09 13:28 收起回复

iloveique: 哈哈！牛人啊！
2013-3-9 16:48 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 iloveique :偶没什么收藏，和群里的土豪们相比勉强算中等~
2013-3-9 18:15 回复

iloveique: 回复 飞天小魔猪ACE :你也在这里晒一个大家一起交流下！也许你有的我没有~刚好见一见，给眼睛过个生日
2013-3-9 20:18 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 iloveique :我还没拍过照片，等有机会的吧~ 我的主机顺序是FC 3DO MD SFC GB SS PS DC GBA PS2 NGC PSP NGOX 其中GBA PS2是两台，NGC三台。
2013-3-9 20:47 回复

iloveique: 回复 @飞天小魔猪ACE :比我强多了。呵呵
2013-3-9 22:23 回复

还有3条回复，点击查看 我也说一句



iloveique 知名人士 11



SNK机皇卡带与PSP比较



SNK机皇卡带与同时期的16位主机游戏卡带比较。（怪不得NEOGEO被评为游戏史上最强的16位游戏主机。为SNK致敬）

举报 | 4楼 2013-03-09 17:09 收起回复

飞天小魔猪ACE: NGO在机能和寿命上都是名副其实的一代机皇~
2013-3-9 18:16 回复

爱一灵灵: SNK的卡带容量就跟街机应该一样吧，纯粹没有缩水实打实的！
2013-3-12 16:57 回复

我也说一句

秋朋q27 铁杆会员 9

这些承载的不仅是游戏
更是过往与变迁
其中包含的，是奢求与满足

举报 | 5楼 2013-03-09 18:31 收起回复

iloveique: 说得好！我觉得这里承载的是那份回忆与单纯的幸福
2013-3-9 18:33 回复

飞天小魔猪ACE:
2013-3-10 07:52 回复

我也说一句

赵洋一世祖 小吧主

楼主是谁？很感兴趣

举报 | 6楼 2013-03-09 20:12 收起回复



无双之凤翼天翔 小吧主

机皇都有'看来楼主大爱玩家啊'致敬了'''支持楼主

举报 | 来自iPhone客户端 7楼 2013-03-10 08:14 回复



MAX1036 核心会员 7

东西好多啊，不错~~~

举报 | 8楼 2013-04-01 20:18 回复



哈哈帘子 核心会员 6

还缺一台国产G&W"万紫千红"游戏机

举报 | 9楼 2013-04-22 22:29 收起回复



发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

小熊来随便侃侃（我慢慢写，在我写完之前请不要插楼，谢谢）

最爱HIKKI

一楼敬电软！ 请大家先不要插楼 谢谢！

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-03-03 18:18 回复

电软宣布停刊已经过去一周时间了，有些东西憋在心里不吐不快，今天看到菜汁录了一个音频，说了很多东西，但是感觉菜汁还是很多东西没有说，也许毕竟有些东西还是不能太直白，不过小熊向来在这方面比较短路，有些东西不说不快，算是给自己在电软的这近两年时间画个句号。

菜汁说我们这群编辑是作死的一拨人，这话我举双手双脚赞成。我是2010年7月进入电软的，那时候可以说这本杂志离死不远了，但是大学毕业后想都没想就来了，毕竟这里是带我走进游戏世界的圣地，毕竟来这里工作是我中学时期一直的向往的地方，就这样我来到了这里，同时和我来这里的还有肥皂。

举报 | 2楼 2012-03-03 18:18 收起回复

顶级40书: 小伙子是电软里的哪个？ 2013-4-25 19:18 回复

NEOberkun: 回复 顶级40书 :他是宇多田 2013-4-26 00:32 回复

我也说一句

先来说说菜汁吧
这家伙其实是在我来电软之后才来的，当然这是他第n次回归电软，其实菜汁在回电软之前有一份薪水更高前景更好的工作 我认为菜汁完完全全是被骗回来的 说什么可以振兴杂志 把一个满腔热血想要做点事的猥琐大叔骗了回来 最后的结果大家也看到了
菜汁刚来的时候说实话我不怎么喜欢他，因为他对家用机游戏（次世代）根本不了解，我那时候一直不理解一个不懂游戏的人为什么会来 但是之后共事一年多让我对其刮目相看 这个人虽然在游戏方面有些欠缺，但是对电软的爱可以说是编辑部无人能及的 他可以自己掏钱给读者买礼物 给读者发杂志（没错，杂志社连本样刊也不给发） 自己印明信片发给读者等等……
而且他脑袋里有很多想法 当然这些想法虽然不错但是没机会实施而已 原因大家都明白……
菜汁虽然在杂志上是个猥琐的大叔，但是现实中他是一个非常细心的人，非常好的人！

再来说说电软所谓的356事件，我看到有人拿这东西说事了，其实那个帖子的楼主我在事后第一时间联系了人家，人家也是很明事理的一个人，不过没办法，很多蛋疼的人喜欢搬运这些东西，好像弄不出个什么事自己菊花就不爽一样，那接下来我就把当初我给那帖子楼主发的Email贴出来：

来到这个杂志社之后我最深刻的感受就是这里和我想象中的完全不一样，具体是什么意思呢，我只能说比我想象中的差很多，我不是北京本地人，说个很直接的问题，我的薪水连在北京租一个房子都不现实，不是因为我是新人，就我目前看到的情况，除了主编别人的薪水和我都是差不多的，而且最要命的就是领导的态度，从我来电软之后接手的攻略，如果您有之前的电软可以随手翻出来看看，我自认为做的攻略不比别人差，说个题外话我从大学开始就在A9攻略组，所以我对自己写攻略很有信心，当时来电软面试自我介绍的强项也是攻略部分（这也是为什么每期我都要负责2~3个攻略）但是来电软之后制作攻略的时候我发现了一个让我哭笑不得的事情，那就是游戏。这样说吧，别的平台都还好说，有盗版，没什么鸭梨，但是到了PS3上，事情变得不一样了，没有人给你游戏，两种选择，要么自己去日本网站翻译人家的攻略，要么自己掏腰包买游戏，也许是我脑子有问题，从来到电软到现在这半年，我自己掏腰包买游戏已经花掉了差不多一半以上的薪水，直到您看到的356攻略，两页攻略的那一期我说下期将会做一份详细的攻略出来，当时我真的是这么想的，我已经做好了再一次掏腰包买游戏的准备，对我来说没什么，只要我对这游戏，对电软有爱就可以，我不在乎这个月的钱够不够一日三餐，我不在乎每天在编辑部睡板凳，可是就像你看到的那样，我没能履行我的承诺，所谓的详细攻略变成了那样，我给您写这封长信不是为了解释什么，不是为了给自己开脱什么，我只是想作为一个当事者告诉您事情究竟是什么样子，我还没有傻到背上一个毁掉电软的罪名……

第二期制作356攻略的时候，正好到了我们发薪水的时候，我本来打算拿着工资去买游戏，但是工资发下来的时候，我发现那个月我只有可怜的980元，也许您不了解我们这行的薪资水平，虽然没有大家想象中的高，但是正常的情况下每个月我可以拿到2000~3000（在北京这钱少的可怜 我知道的）可是这个月突然变少了，我去和主编说，小沛其实并不了解工资的发放，这些都是财务定的，所以主编帮我去向财务反映这个情况，得到的答案是工资水准下调了……我不知道拿着这1000块钱，我怎么在北京生活一个月的时间，更不要说去买那时候炒到500+的三国无双6了，那天我记得很清楚，我气哭了，一个人在办公桌前哭，同时都来安慰我，那时候我没有考虑这期攻略怎么做，对不起，原谅我那时候没有身为编辑的自觉性，但是我首先要考虑自己能不能生活，说实话我那时候想辞职了（有一个同事和我遭遇一样，直接走了，之前单位种种让人心凉的做法我也懒得多说） 但是我没有走，我不知道心里究竟是怎么想的，我去年来到这里真的是抱着一颗"我要让电软重新活起来"的心情，我不知道现在自己还有没有当时的激情和热情，但是我没有走，我想最后在坚持一下，但是对于356这篇攻略，我知道我辜负了很多像您一样的读者，我没有机会对全部人说抱歉，请允许我对您个人表示歉意，我忘记自己当时是什么心情做完的这六页东西，但是其中的修学士五百个问题，我是咬着牙一个一个翻译出来的，我希望哪怕只有一点点，做我可以做到的，但是事情就是这样子，您骂我也好，怎样也好，现在的我只能道歉……

我仔细看了您写的东西，知道您是个用心在看我们杂志的人，所以我希望这封信或多或少可以做些什么，说实话我也不知道这信能做什么，但是想写，而且我是想到什么写什么，有什么混乱的地方还请多多包涵，至于今后的事情，我尽自己所能把工作做好，攻略这方面我打算不多参与了，毕竟自己这么多年一直把写攻略当做一种乐趣，我不希望从自己手下出来什么让人唾骂的东西，如果356的事情伤到了您，对不起，我帮您揉揉……

接下来是那个帖子的楼主的回信：

宇多田你好：
五一期间看到你的信了，那时候我去深圳了，然后和女友跑了一趟香港。在手机上看到信，但一直没机会回。后来回到家，又是非常忙碌的一周，周六周日全加班，还拉了同事帮忙，今天终于把该做的都做了，晚上好不容易回家吃了顿饭，洗了澡可以好好回信了。
那时候大概是一时激愤，所以将东西发在了网上，似乎把这么多年心里想说的都统统说出来了，所以就越写越多，越写越激动，足足几千字一会就打出来了。后来就变成了这样，也就是你看到的。当时我确实还是蛮生气的。不过后来冷静想想，发现自己这样做过于偏激了。对不起。怎么混也不容易，还要受到别人的攻击，这种感觉肯定不好受。对不起。
你是10年毕业的，我是07年毕业的，我真的很有愧疚感，用如此恶毒的批评对准你，对准了这篇攻略，而且在这个开放的网络中，再次表求抱歉。这次我也学习到了，有教训了解，我太冲动了。
你成为了电软的一名小编，可以说你实现了很多人童年少年时的梦想，但是从信里可以看到，梦想和现实的距离如一条天堑鸿沟，还要自己去花钱买正版碟，真是无法想象，职员为单位工作，单位竟然连基本的道具都不提供，这能够干好活吗？
其实我是看到了你们的努力和进步的，因为平时玩游戏时间少，对DR也基本就翻一下就过去了，遇到感兴趣的会重点看一下。这些期来，通过你和其他小编的努力，我觉得电软正在往一个好的方向在走，可读性比起几年前有很大的改观。后来我去翻了翻你其他的攻略，发现其实都还挺用心的，质量也高，自己只看到了356一篇就盖棺定论，太片面了。再加上你又帮我揉揉了，我就更加无地自容了。
我平时不看攻略的，只是这次356这篇是我比较关注。你看296期，封面上大大地号着《真三国无双6》攻略字样，里面一翻只在两面。这个就在唬弄读者了。越想越是气愤，我心中那个曾经的电软怎么会出这种不耻的阴招。这个并不是你的问题，这个是整个杂志的问题，如此喜欢玩这种小花样的话，不仅江湖地位不保，而且民心失尽。我又在发牢骚了，不好意思。
无论在哪个岗位，活着是最重要的。古人也云衣食足而知荣辱，饱暖思淫欲，饭都吃不饭，生活都无法落实好，是很难保持住那一份热情的。希望你们能生活改善，条件好转，以最饱满的精神去作杂志，我想DR会在你和其他小编的努力下重塑辉煌的。因为，我可以看到，你们有这种精神，那种在黑暗中没有退却的精神。
356的事情就当一阵风，吹过去就吹过去吧。希望你不要有压力有阴霾。

抱怨一下自己的工作环境，菜汁的录音里面已经说过了，电脑都是最老式的破烂玩意，我刚去的时候小沛说年底就会换好的，结果是只有他的换了，嗯……当然这不是小沛的原因，上面脑残没办法，电脑有多不给力呢？我用word打字速度快一些都会死机，所以在尝试了半个月之后，我只好用自己的笔记本办公，直到我离开电软。
游戏机呢？好吧，我承认编辑部有PS3、360、WII，可是那东西真的能用吗？PS3硬盘20G，最老版本随时可能黄灯的那种，360干脆没硬盘，好吧……我把自己的PS3搬过来用（当然我也承认这也方便我个人游戏） 最后是个什么结果呢？我在电软用自己的笔记本、自己的游戏主机、自己的显示器办公……就是这样子，有人该说：你就一个劲的抱怨，就不能说点好话吗？ 好吧！ 现在不能，我们这些末日编辑真心没有对不起谁，只有这个蛋疼的公司欠我们的，周日我还在加班做320期的东西，周一上午10点就通知我们滚蛋，下午两点就开始清房间，根本不管我们这些外地人东西应该搬到哪里，这样的离开我实在没心情去想该说什么好话……希望大家理解

啊！现在我在听菜汁的录音，背景音乐变成了《梦幻模拟战2》，这游戏对我和菜汁来说都有特殊的含义，突然心情好复杂……
来谈谈读者，我在电软可以坚持下去的原因，除了自己那所谓的爱，最重要的就是这些可爱的读者，他们傻了吧唧的支持我，喜欢我，有时候我都会不好意思，自己何德何能，凭什么让人家这么喜欢我，我能做到的就是经历把东西做好，另外多和他们交流，这也导致我成了电软史上最没神秘感的编辑吧？笑……咱的捕获率绝对是高的不能再高，这点是让我很自豪的东西，我喜欢和读者聊天，我这里就不一一点名了，随便说几个现在脑袋里能蹦出来的名字，三红、柚子、潘叔、kings、14、群猪、鬼吧、但姐、望月命、真爱、橙子恶魔等等等等，没有提到的不要骂我，咱不是忘了你，只是太多就不啰嗦了。

剧透一下我们的薪水，其实这里的薪水真心没有大家想象的那么多，但是也没那么少……每个月往死里做可以拿5000左右吧 当然这是我们这些小编辑拿的钱 包括菜汁这个被骗回来的老编辑……嗯 这算是夸电软吗？ 你以为5000在北京能干个毛线啊！摔！我每个月还得买游戏做攻略啊！摔！
很多人问电软会复刊吗？说实话我现在对这个真心不感兴趣了……复刊当然好，但是我只希望，如果复刊的话，请让一个有心做好这杂志的人接手，别再是之前这样的脑残了……至于之前这个有多脑残呢？举个例子吧，他少给我和赤银发了薪水，我们去找他，人家居然不给你补，说：你们年轻人吃点亏没什么……
啊！突然想起来 动心集体离职事件之后的第一期是我和赤银接手的，因为时间原因没办法找新人，编辑部只有我和赤银对动画有些了解，所以我们两个人没日没夜的干了一周，做出了一期杂志的全部东西，我们可以拍着胸脯说这本杂志我们对得起读者（当然想要和之前AKIRA一群人做的一样不现实 ）

最后，像菜汁录音最后提到的，向那些别有用心的看热闹的人问好，你们真的很闲，嗯！不好意思以后让你们少了一个来点火惹事的地方。
ok，就这样吧，想不出还要抱怨什么的了，心里舒坦很多……
PS.我会被暗杀么、、、、、、、

在我看来你少说了一个组成电软很重要的因素，那就是这些可爱的读者，郭德纲说观众是他的衣食父母，而读者对于我们这些编辑来说就是以杂志为媒介沟通交流的挚友

那个小熊是我的前辈也是我的偶像 嗯 我是电软后期来的另外一只狗熊 之前那个是个瘦瘦的熊 我是个胖胖的 啦啦啦

新乌鸦，乌鸦，叫——写在《电软》头七的悼文

鲁尼费尔南德斯　2P

今天是《电子游戏软件》（下文简称电软）停刊的第七天，也就说我们民间所说的"头七"，在这一天，我们要撰悼文以逝者，召唤瓦尔基里（北欧女武神）引导英灵们魂归瓦尔哈拉神殿（英雄堂）。
而，我中西结合了。
在翻阅电软以往的文章之中，我偶然发现了一篇写于95年，由当时的主编熏风大大执笔所著的文章，名字叫做《乌鸦，乌鸦。叫》。

图1：这篇文章以犀利的论调，现今都少有的笔锋交代出当时中国游戏的现状，言辞凿凿。
即使现在看来也十分让人发醒——因为17年后的今天，天朝游戏环境似乎仍在看17年的怪圈中徘徊。
最不可思议的是，熏风大神他好像不怎么玩游戏，撑死就会一个俄罗斯方块。。。
夫人我虽然文笔上不及熏风大神的千分之一，不过作为对电软最后荣光的祭奠，让我为其新著一篇《乌鸦，乌鸦。叫》，借以悼念已逝的荣光。。。

分享(0)

鲁尼费尔南德斯　2P

奇葩。奇葩。异
留意了下电软停刊的十七年前，那时候世界游戏市场是一番热闹非凡的景象。次时代游戏刚刚崭露头角，各大厂商轮番搏杀：

图2，SEGA的土星（SS），索尼的PS（Playstation），3DO的3DO REAL（松下产），任天堂的N64等都在这个时间段崭露头角；PC机上的诸多经典神作都在这个时候诞生，彼得魔力牛(游戏上帝)，席德梅尔等一代大师也在这个时候闻名于世。然而，国内的游戏死水只窥得一丝春色，诸多厂商本着"赚把走"的心态让游戏市场不断地伤心，盗版仿冒厂商消耗着国内游戏市场的持久度；而那些国内真正的电器大亨们都将盈利的资金投入在冰箱电视等已经饱和的家电市场上。
缘由不管，结果不论。当年在如此轰轰烈烈的大背景下，我们天朝的游戏市场仍停留在进度之末（FC MD等低端游戏机仍然占据主流，而且基本都是"高端山寨"）。所以在那时，游戏从业人员就发愤图强，要用数年的时间赶上，并且超越他们。。

图3：不知道有多少玩家不知道，你所看到的这一套东西，没有一个是正版。。。
幻觉么？梦境么？
梦醒后，时间回到十七年后的今天，我们的游戏市场经过数次洗礼终于往前迈进了一大步，只可惜这一步迈歪了：主机市场仍然是小打小闹，不温不火，科技的进步和"意识的提升让我们无法像过去一样仿制出同性能的机器，所以破解机器，频繁刷机成为了替代品；我们的游戏市场上PC游戏一直以由网游和页游占据了大半江山，剩下那部分除了传统竞技游戏外基本上是盗版残余的天堂；真正意义上国产的单机还有主机游戏的产量的话。。。我想每年用一只手都数得过来，而我们的游戏制作公司？呵。而且，"赚把走"的心态十七年不变，诸多游戏厂商和第三方们把盈利资金全部投入到了"房地产市场"。这个房地产不是特指哦。

图4：不是有意选择九城，只是这条新闻太奢前了，后面诸如此类的比比皆是。当然了，足球场也是他们所喜欢的。
恍惚间，十七年，两代人，国内内外的差异如此之巨大，真像某杂志某编辑调侃的一样：天朝的游戏市场？世界之奇葩。

鲁尼费尔南德斯　2P

破解。破解。下
如今这种奇葩环境之下，规则和秩序显然不是那么重要的东西，所以作为游戏市场必然产物之一的——"破解"，在这数年间愈加地壮大起来——在所有人都不惊讶的心态下。
真想吐槽一下，到现在都罕有玩家搞懂盗版和破解的区别。盗版？将正版进行破解后压制成盘或者碟片，再以低价倒手贩出（时至今日竟有直接卖下载的）。至于回复可见或者需要花费论坛币的情况，请自行分辨。
恋旧的我时不时的也会拿出当年的藏经阁看看（此藏经阁非彼藏经阁！），十七年前这些玩意的风行被上头和厂商一度拿来当做天朝游戏产业无法兴盛的挡箭牌。到了网络日益发达的今天，盗版已经没有了往日的光彩，而盗版背后的黑手破解已然成为了新一代玩家的必修课（也是厂商们的一面新挡箭牌）。时代在发展，社会在进步，现在的玩家连4元的光盘钱都不需要掏了，还中国的游戏厂商有了新的口舌。要知道，正版游戏仍然价格不变地等待着自己的主人：普通尚八十，数字得五十，网游月且冲，点卡仍三十。

图5：破解二字在这张图里面最少出现了10次。厂商痛，玩家快。
伊何如此？

鲁尼费尔南德斯　2P

网游。网游。渣 不过说到网游，就让我们讲讲网游。
舍弃前面的糟粕，在天朝游戏产业十七年如一日的今天仍然有值得庆幸的事情：最起码我们网游销售方式领先全球——巨人集团大佬史玉柱先生开创的第二代网游经营方式现在国外正如火如荼的展开。作为中国人我们可以自豪地说道："那是我们玩剩下的。"而且，中国网游市场的规模可是一直与世界同步的。。。
奈何这个网络游戏的质量却怎么也上不去。或者引入了高质量的网络游戏，进了国门总是百般的缩水，莫不是钱不够？。
何必怀疑，让我们看看网游公司和网游代理商到底从玩家手中赚了多少钱。由于游戏市场存在即使严密的财务审计制度都无法攻破的某种墙壁，这可能是个永不可解的迷。要想知道个大概，可以从种种预估中入手，比如2013年网游收入将要达到580亿人民币等。不光是玩家，国家也一直不遗余力地对网络游戏给予高度支持。国家从2003年开始将"绿色网游"纳入863计划以来，已拨款数亿元，而且几乎已经达到了国家出钱给你做游戏→国家出钱支持你卖游戏→国家出钱再买你做的游戏这种亲爹亲妈级别的手段。
晨光照耀。。。不，这简直是烈日当头般庇护。可网游的素质为什么还是这么良莠不齐？那些赚的得收入究竟又有多少回到网游产业？我可以很负责地告诉大家，几乎没有多少钱用于对中国游戏市场的再提升，其结果是大陆在失去了单机玩家的耐心的同时也快消耗光了网游玩家的耐心。国产网游依然成为了渣作的代名词。到12年初，能够真正达到独立自主（从引擎到每一个标点符号）的大陆网络游戏数量是0。

图6：且不说金山的剑侠3的销量和素质，在863的光环下，剑侠情缘距离真正的独立自主只差一步之遥，这个是好事

鲁尼费尔南德斯　2P

毒品。毒品。怕 电子游戏市场在天朝陷入这种单机半死不活，网游变异扭曲的症结何在呢？有种原因是社会对游戏业从17年前的定位不明变成了17年后的定位扭曲。十七年了，家长仍然不能普遍接受游戏行业。举个事例说明：就个人而言，游戏=毒品的论调绝对是先从天朝某些专家，学者，教授的嘴里喷（原谅这个动词）出来的。我们不能理解，一项可以放松精神，让人们可以从械的现实社会中解放出来的娱乐活动为何要禁止？
鞶动人心的形容词一个个地往游戏头上盖，毒品，毒瘤，毒蛇，毒药。。。
晴天朗日啊。游戏影响小孩子学习？游戏影响成年人生产工作？游戏影响老年人身体健康？那么每款游戏开始前的——适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，合理安排时间，享受健康人生——这二十四字"空话"放着干什么用？我怎么从来没见过CCAV那些暴力和鲜血，情色与雷鸣交加的电视剧剧首会加上"孩子请家长陪同观看"，或者"家长不要让孩子观看"的标语，他们可连"空话连篇"都做不到。某神童十六岁做出创世纪1是笑柄，某成年男子因为看春晚而购买100台电话进行诈骗这个更是天大的笑柄。

图7：禁不禁？

鲁尼费尔南德斯　2P

山寨。山寨。骂
空想着，扭曲的现实是不会会把我们热爱的游戏事业扭曲的，而残酷地现实一次又一次地拿了我的FB。中国在170年（《海国图志》1842年成书，老天爷都想让我扣17这个题）之前有句很著名的话，师夷长技以制夷（自强），这句话是至理名言。既然不如别人就拜师于别人然后自己在从中发展，这不丢人。百年后的今天，我们游戏产业落后，复兴的方法之一就是学习别人成功的游戏来打造出属于自己的品牌。
猛听起来像是现在所谓的山寨，不过那绝对高于这个叽讽的词眼。
回避是不需要的，这个原理不丢人，但是咱们做的太丢人了。上个世纪的"师夷长技"还有着很浓郁的中国特色：三国群英传，仙剑奇侠传，大富翁，这些都是用国外游戏的构架填充我们国内原创的要素做成。

图8：构成《三国群英传》的骨头是日本游戏《龙之力量》，中国国民级游戏《大富翁》系列自然是日本国民级游戏桃铁系列，至于仙剑。。。估计我说什么你们都会反驳吧。这些游戏不论销量如何，他们最终的结果是成功的，
首战就尝到了甜头，各家也都开始如法炮制，一个个中国经典游戏也因此诞生。老《乌鸦。乌鸦。叫》之后的数年间中国游戏产业也因此一度繁荣。不过令我们没有想到的是，这个方法竟然一用就是十七年。而且在十七年后的现在，不光是骨架，连游戏剧情，游戏性，模式设定，就连画风和配乐也开始"师夷长技以制夷"。括号里面"自强"这两个字我实在是没有脸打出来。

图9：前面刚刚夸完金山独立自主，自己就扇自己一个大嘴巴子，这个是金山还没正式推出的网游《圣道传奇》。金山你给我们一个说法。

鲁尼费尔南德斯　2P

纸媒。纸媒。垮
软件倒下了，在此之前游戏基地也倒下了，在此之前掌机迷也曾倒下了，在此之前电玩新势力也倒下了。。。有人说，网络让纸媒比过去更成熟，所以汰弱留强；也有人说纸媒的倒下都是在网络冲击下的必然结果。但我觉得不要总把问题往网络这把双刃剑上推，自身的问题往往也是让顽疾猝发的原因之一。电子游戏业是个高投入，高风险，高利润的行业。游戏杂志何尝不是如此，为了能够获得资金支持，就必须得拿出较大篇幅来猛砸广告和软文，而其核心内容往往是那个863计划下的扭曲衍生品，君不见，你一个主机游戏杂志写这么多这些东西干什么。

图片10：电软最后一刊三月下，没有泣表真心，没有没有不舍之情，只有电锯糖心。
榻榻米上的国家就给我们做出了一个好的表率，当然也希望能够辩地的看，我可不希望买某杂志的时候送我一条内裤，还是女式的。乌鸦。乌鸦。哇
无论怎样，作为新一代乌鸦也叫完了，虽然全篇一直在痛斥看这边，苛责着那边，但是我们心里清楚，现在中国游戏界如此的现状的原因，所有人都有错误，电软就是一个刻骨铭心的例子。
佳作难得，杂志更难得，现在的PC游戏杂志（单机，不算网游）已经不到5家。

图11：而主机游戏杂志只剩下我们可爱的游戏机实用技术（UCG）——没错，最强，最大，最全，也是唯一一家。
人要往前看，因为时间的车轮不会停，怀念过电软后，我们不能为了他而就此停下，他已经为成为了我们的指向标。别的方面管不了，我们玩家要做的是尽自己所能让中国游戏界走向正规，哪怕只是买一张正版，那就是电软倒下的意义所在。（蓝色字为藏头诗。。。）

图文：3DM文学组——陆夫人
文学指导：半神巫妖

海贼猎人香克斯　NPC

精前刘明~

部长太多　遥不可及

好文章！顶起。

鲁尼费尔南德斯　2P

缅怀电软…

方形仙人球　BOSS

好厉害！

高桥鸟鸦　1UP

怀念

黄金IC_孜　winner

哎…
我只能说得出哎了…

i51801027　1UP

。。最后括号里面的不用带出来了。。因为贴吧里面不能弄蓝色字。
不过还是给大家写一下把

留 缘幻梦恍如真
恋 伊不舍奈何晨
电 掣晴空猛回头
软 榻无佳人

111.112.78.*　1UP

写的有深度

明月刀锋一字狂　1UP

很用心有的看的文章

PG猴子　BOSS

这个必须加精啊！

酱油介　bigboss

写到大家的心里去了……唉…

元素入侵S　1UP

人才啊

爱无怨言2　必杀技

你干脆弄个山寨的电软算了，名字回到19年前还叫GAME集中营怎么样？

顶级40书　2P

好文 但图都挂了

Crazy_毛驴　bigboss

马克

------一手繁华，一手落寞。因为途经你的盛开，所以更会珍视你的现在

q63711865　BOSS

我怎么看不见图

唯夜魔　必杀技

再看一遍，感想颇多

sjian8456　1UP

第一次看到电软是95年 我初一 在那时我想20年后中国游戏最少也会出一个光荣 卡普空 南梦宫一样的游戏厂商 现在我已经不记得什么时候不看电软了 我只知道我31了……一切还是原样.

硝酸猪　true_end

两年前的帖子叫25楼的层主给翻出来了。晕啊！

剑若无痕　NPC

我也来挖个坟，值得。



晚安淡年华 必杀技 3

哎哎，刚才看到电软改学术期刊的消息一瞬间就石化了有木有 坑爹也不能这么坑啊，爹都坑死了……结果又看到了内部人员关于以后电软发展方向的一个解释说明。本来想吐槽一下的也就忍住了。人家说学术期刊做好了就原改成电软，这可信么……老板可信么……要不是电软让boss不满意能闲的没事把好好的书停刊了么……开玩笑！学术做好了还有几成的可能性回归电软啊。如果真能给我们这些少了电软生活就少了些乐趣的人一个绝对肯定的答复的话（就是一定在一年之后恢复成我们想要的电软）我们这些骨灰级粉就买它一年完全没兴趣的学术期刊。

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-08-31 00:36 回复

baoyuli1983 true_end 11

先攒钱 后复刊

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2012-08-31 09:07 回复

部长太多 遥不可及 14

慢慢来，一点点的复刊！

举报 | 7楼 2012-08-31 12:14 回复

biosrgz level_up 2

VP XEMUCK

举报 | 来自手机贴吧 8楼 2012-09-14 11:39 回复

发表回复

分享到： 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

电子游戏软件吧

方形仙人球 BOSS 7

学术刊物居然这么随便吗？有个刊号就能办？那这些专家教授得有多大水分啊…而且《电子游戏软件》怎么搞"学术"？论类比摇杆与滑动摇杆的流体结构优劣？？我的天…

分享 (0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-05-03 07:07 回复

空空卡罗特 true_end 11

应该改名叫《电子软件》

举报 | 来自掌上百度 2楼 2012-05-03 10:02 回复

自由之子的故事 BOSS 7

有个屁用，次时代跪着挣钱去吧

我们心目中那本最硬派的《电软》只有可能在我们心中了

以后就算复刊，肯定也没有风格了~一本没有灵魂的杂志就算复活也只能是行尸走肉~

举报 | 3楼 2012-05-03 12:29 收起回复

> とらさん: 提起"硬派"，让人不禁想到SEGA啊，虽然SEGA的牌匾勉强保存下来，但谁不是更怀念曾经的SEGA呢？所以还是别复刊了，如兄台所言就算复刊，也是没有灵魂的行尸走肉
> 2012-5-4 13:35 回复
>
> 方形仙人球: 回复 @とらさん :难道你觉着SEGA马上倒闭比较好？
> 2012-5-4 16:01 回复
>
> とらさん: 回复 @方形仙人球 :如果他们不用心，倒闭是必然的结果
> 2012-5-5 01:42 回复
>
> 我也说一句

部长太多 遥不可及 14

一样这句话！去屎！！！

举报 | 来自掌上百度 4楼 2012-05-03 12:32 回复

とらさん 1UP 1

回复 @方形仙人球 :换句话说，难道你觉着没有灵魂，沦为一般软件商，时不时出点跟风渣作的SEGA比较好？相比之下我更愿意看到那个屡败屡战，愈战愈勇的SEGA，那个出过无数好游戏的SEGA。本来也不该提SEGA，末期的电软根本跟末期的SEGA完全是两回事，或者说根本不配跟SEGA相提并论，SEGA为DC做了最后的努力，DC上还有很多好游戏；后期的电软又如何呢，做的稀烂是大多数人公认的，不管是什么原因，最让我痛心的是电击的粗制滥造，跟大象、罗纳德熊他们那时一比便高下立见，还有最后一期的攻略还搞好几张日文的统计表格之类就说明了一切，所以我没有看到你们那些编辑在电软的最后关头做出些什么成绩，看不到你们在电软艰难时期的奋发，更多觉得是在敷衍，我不能认同这比曾经的电软要好。以上是我个人的一点见解

とらさん 1UP 1

正因为喜欢电软，所以我觉得它不要复刊，或者说已经这样的它结束了也是好事，我想谁都不愿看着自己曾经喜欢的杂志，充满美好回忆的杂志继续粗制滥造，继续苟延残喘

q6818369李 mother 10

有时候回忆比复苏好。

反革命大树 winner 8

回复7楼:什么状况?要复活?哥们，咋回事啊

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

见证 WITNESS VOL 84

“我要做游戏”系列之（六）

寻找与这个世界的接口

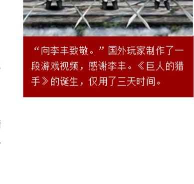
“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克（Mary Ellen Mark）

引言 “很久没下班了。”傍晚六点多，李丰走在街头，路边的快餐店空空荡荡。他和朋友合租的屋子对面有一条马路，每天上下班高峰时段，天桥上挤满行人，如同迁徙中的候鸟，很壮观。那不是他想要的生活。去年年初，28岁的他从公司辞职，独自做起了游戏。

巨人的猎手

见证 WITNESS “感谢他们在如此简陋的美术表现下，还能这么喜欢这个游戏。他们是真正的游戏玩家”



“向李丰致敬。”国外玩家制作了一段游戏视频，感谢李丰。《巨人的猎手》的诞生，仅用了三天时间。

2013年12月底，一群国外玩家在网络上组织《巨人的猎手》欧洲公开赛，为期三天。最后一天的“抢人头”团队战，六队人马相互比拼。另有一人“自杀”后转入观察视角，负责解说兼统计各小队的击杀总数。决赛进行了三个多小时，冠军最终被来自美国知名论坛4chan的玩家夺走。

李丰，《巨人的猎手》的作者，在中国深圳的一间合租屋里观看了比赛的视频直播，觉得“非常幸福”。

这款只有10兆的同人小游戏，从无到有的诞生仅用了三天时间。今天，游戏的总访问量已逾六千万，独立访客两千五百万，玩家遍布全球各地，从中国到日韩，从东南亚到欧洲，从美国到巴西。

李丰是硬派动作游戏的爱好者，2013年6月的一天，他在微博上和朋友聊起两个月前开播的日本动画片《进击的巨人》，觉得人类猎杀巨人所用的“立体机动装置”很酷，便萌生了开发一款小游戏、还原这一猎杀方式的念头。玩家甩出绳索，借助绳索的拉力在空中飞行，冲向巨人，在高速运动中砍击巨人的脖子，一击必杀——操控难度虽高，但完成击杀后的成就感也很大，典型的硬派动作风格。

“起初只是想做一个小游戏，就像以前做的那款《屌爆了》，有个想法，就去实现它。”李丰说。

所有美术一天内完成，后两天，他几乎没合眼，第四天凌晨，把游戏的第一个版本做了出来。

游戏发布后的第一周，无人问津。随后有台湾玩家发现了这款游戏，并将地址公布在Facebook上。借助社交网络的力量，这款同人小游戏在《进击的巨人》粉丝中间疯传，网站的日流量迅速飙升至二三十万。

那段时间，李丰每天花数小时处理玩家发来的海量邮件和Facebook留言。为方便与国外玩家的交流，他建立了官方论坛，玩家也纷纷自发创建论坛、聊天群、贴吧，一个庞大的《巨人的猎手》社区由此形成。

奥库兹

见证 WITNESS 毕业后，李丰离开家乡，去了千里之外的一家游戏公司，“因为想去一个没人认识的地方”


李丰热爱摇滚，中学时，和朋友一起玩音乐，“抱着吉他，天真地冲着天空嘶吼‘我是愤怒’，非常快乐”。

“我一直很想感谢《巨人的猎手》的玩家，在如此简陋的美术表现下，还能这么喜欢这个游戏。我知道，大多数人看了一眼画面之后都会直接选择放弃。”李丰说，“他们是真正的游戏玩家。”

李丰从未在知名游戏公司工作过，也从未接受过系统的游戏开发培训。他第一次动手做游戏是在2007年，大四毕业设计的时候，花了一个学期，自学Java编程，做了一款简陋的手机游戏。主角是一个像素小人，可以走可以跳，躲开来回走动的怪物，冲向终点。游戏只有一关，并无多少游戏性可言，却让他第一次理解了游戏开发的基本原理。为了这款游戏，他还特意买了一部诺基亚手机，750元，保留至今。

李丰就读的“网络工程”是学校新设的专业，当时的就业前景并不明朗。毕业前，他为自己设定了三个发展方向：游戏开发、动画制作、网站设计。

他花了两个月时间，制作了一款Flash小游戏《小鬼杀虫记》，作为应聘作品。游戏共两关，主角是一个幽灵，武器是苍蝇拍，敌人是蟑螂、苍蝇、蚊子之类的害虫；气槽蓄满后，主角可搭乘纸飞机，从高空投掷手榴弹。四年后，这款小游戏被他以一千美元的价格卖给了国外网站。

2008年，大学毕业后，李丰离开家乡，去了千里之外的一家游戏公司，“因为想去一个没人认识的地方，自由，没有压力”。

那是一家只有七个人的小公司，租用一间八十平米的民宅，开发Flash单机游戏，卖给国外网站。当时，一款品质较好的Flash单机游戏，授权收入可达四五万美元。

李丰为这家公司开发了三款小游戏：一款伞兵游戏、一款坦克游戏、一款潜艇游戏。“那一年是自己进步最快的一年。从那开始，才算是真正入了门。”

见证 WITNESS “这是一件很奇怪的事。看着你的游戏拿到了当时你觉得很厉害的评价，感觉很不真实”


书架上摆着游戏，以及绘画、音乐等书籍。李丰从未在知名游戏公司工作过，也从未接受过系统的开发培训。

为了做出好玩的关卡，工作之余，李丰疯狂“补课”，每天花三四个小时，去国外各大Flash游戏网站，寻找不同类型、不同风格的高分作品，逐个通关。

其中一款名为《Fancy Pants Adventure World》的游戏令他印象深刻，主角是一个穿着大裤衩、留着莫西干头的火柴人，动作流畅，画风恶搞，隐藏要素丰富。这款游戏颠覆了他对“可玩性”的理解，促使他开始认真看待“游戏设计”这件事。

Flash游戏的制作门槛不高，导致质量参差不齐，但也正因为此，各种天马行空的点子能够被快速实现。从那时起，李丰养成一个习惯：每玩一款游戏，都会有意识地分析其优缺点和闪光点，然后阅读用户评论，了解其他玩家的感受。多年以后，他发现，很多红极一时的手机游戏，其原型均可在早期的Flash游戏中找到。

2009年，李丰与两位同事另起炉灶，成立Funnaut工作室，试图复制之前那家公司的运作模式。一年后，他们发布动作角色扮演游戏《奥库兹》，在Armor Games网站获得91分的高分。很少有游戏能够获此高分。

“这是一件很奇怪的事。看着你的游戏拿到了当时你觉得很厉害的评价，感觉很不真实。”李丰说。

《奥库兹》为工作室带来四十多万元的进账，团队随即扩张，人数最多时约有十多人。李丰等人集中精力开发《奥库兹》二代，其他人为国外网站制作小游戏，维持收入。

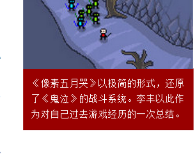
《奥库兹2：地下城》做了一年半时间，流程是一代的两倍，玩法也丰富很多。李丰对战斗系统作了改进，将自己熟悉的《鬼泣》等动作游戏的招式，融入进去。

二代同样获得89分的高分，但李丰对此并不满意。“收尾的时候很痛苦，一直在不断地修改，不断地加入新东西，总觉得还没做完，不能拿出去见人。最后出于成本考虑，不得不妥协。”

就在李丰他们埋头开发《奥库兹2》的时候，游戏市场已悄然变化。随着《疯狂的小鸟》、《植物大战僵尸》等作品的流行，手机游戏迅速兴起，Flash单机游戏走向没落。

像素五月哭

见证 WITNESS 《屌爆了》一夜走红。李丰发现，玩家之间的口口相传，比厂商的自我宣传，有效得多



《像素五月哭》以极简的形式，还原了《鬼泣》的战斗系统。李丰以此作为对自己过去游戏经历的一次总结。

2011年9月，做完《奥库兹2》后，李丰离开了这家工作室。离职前的一个周末，他心血来潮，想到一个恶趣味的点子，花一天时间把这个点子做成了游戏。

这款只有数百K的声控小游戏叫做《屌爆了》。游戏中，不断有小人手持利刃从对面冲来，玩家对着麦克风大喊一声“屌爆了”，小人的某个部位就会爆炸；如果大喊“卧槽”并保持这一音量，即可蓄力发动必杀。

游戏发布后的第二天，被一家知名视频网站推送至首页，随后在网上流传。李丰在游戏中插入一条广告链接，还收到了两百多美元的广告收入。

“当时觉得挺奇怪的，《奥库兹2》花了这么多心血，做了这么久，快发布的时候，微博上的粉丝也没见涨多少。《屌爆了》只做了一天，就莫名其妙火了起来。”李丰说。他发现，玩家之间的口口相传，比厂商的自我宣传，有效得多。

《屌爆了》纯属恶搞，一个月后，他的另一款小游戏则是为了“发泄心中愤怒”。这款游戏以当时的一起大学生杀人案为背景，游戏中，杀人犯被宣判无罪释放，正义的主角从天而降，一枪打飞杀人犯的头颅，并连续射击。击中不同的部位，头颅会以不同的角度飞出，玩家的目标是在头颅落地前，把它打得更远。

这些游戏为李丰带来了不少粉丝，但那并非他追求的目标。那两年，他的业余时间大多花在《鬼泣》、《忍者龙剑传》和《猎天使魔女》之类的动作游戏上，以最高难度通关，其中《鬼泣3》玩得时间最久，反复玩了三四年。

“对一个普通的动作操作得越多，你越能体会到那十来帧的打击精髓是怎么发生的。”李丰说。他决定做一款游戏，对自己这些年的游戏心得做一次总结，“看看我到底学到了哪些东西，能做出什么样的东西”。

2011年夏天，他利用一个月的业余时间，开发了一款名为《像素五月哭》（Pixel May Cry）的游戏，在当年的中国独立游戏节上被评为“最佳游戏”。

见证 WITNESS 《像素五月哭》被评为全场“最佳游戏”，但他却觉得“这不是一款有灵魂的游戏”


《像素五月哭》至今停留在获奖时的状态，朋友劝李丰把游戏商业化，但他觉得“做到那样的程度就行了”。

“当时的状态是，每天晚上做到累得实在做不下去了，赶紧睡觉，第二天下班后继续写。继续的时候根本不用回想，直接接下去就写代码。”李丰回忆说。

游戏的整体流程和细节，他在动手之前已经考虑得很清晰，所以开发进程出乎意料地顺利。一个人，完全利用业余时间，一周完成美术，一周完成程序，一周完成15个关卡——《像素五月哭》以2D像素的极简形式，还原了《鬼泣》的战斗系统。

2011年11月，第三届中国独立游戏节，《像素五月哭》被评为全场“最佳游戏”。颁奖结束后，李丰和朋友们相约去了上海的一家小酒吧，参加独立游戏开发者的一场联谊活动。当时聊了些什么，他已印象全无，只记得现场摆放着一台内置电脑的街机，安装了不少精彩的独立游戏。

这场活动的组织者是《超光速》（Faster Than Light）的两位作者——贾斯汀·马、马修·戴维斯。《超光速》在这一届中国独立游戏节上未能获奖，次年，他们在Kickstarter上成功募集20万美元，并参加了美国举办的国际独立游戏节，最终获得“玩家选择奖”和“卓越设计奖”。

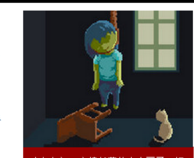
而《像素五月哭》至今停留在获奖时的状态，李丰将游戏加密后，放在自己的网站上，谢绝转载。

朋友劝他把这款游戏好好打磨一番，争取商业化，但他坚持“做到那样的程度就行了”。一是因为他觉得“这不是一款有灵魂的游戏”，系统完全复制自《鬼泣》，缺乏原创；二是因为他不想再浪费时间，“这边的技能树点满了，那边还有更多的技能树空着”。

获奖时，李丰在深圳的一家网页游戏公司上班。转战页游一年，他发现很多东西变了。

独立游戏

见证 WITNESS “这个世界已经变了。”李丰不知道应该如何面对这些变化，只是默默地听着、看着


去年年初，心情低落的李丰画了一幅自杀男孩的像素图，作为所有社交工具的头像。他觉得自己很像那只猫。

“页游和传统游戏相比，唯一相同的是都用了‘游戏’这个标签。页游赚不赚钱，其实和好不好玩没什么必然联系。玩家也不是在玩游戏，而是在比拼数值。”李丰说。

在这个圈子里，他见识了流水线式的生产模式，游戏不以好玩为目的，厂商不鼓励创新，开发者没有自己的想法，只是埋头于完成任务。他见识了无所不用其极的盈利模式，运营商利用玩家的虚荣心，以各种手段刺激消费，例如为内部员工充值，让他们充当“托”，与玩家竞争，刺激玩家为追求排名而不断投入。

“毫无灵魂可言，还能称之为‘游戏’，还能靠这个发财，我一直无法理解那种东西。”李丰说。

手机游戏兴起后，李丰发现，自己“无法理解”的东西越来越多。

一天，他在网上看见《Fancy Pants Adventure World》的作者提及准备开发一款新游戏，跑酷加动作，火柴人可以拿着铅笔互砍。他觉得很有趣，便告诉了朋友。朋友却不屑一顾地对他说，跑酷加动作的游戏，现在手机上到处都是，有什么可稀奇的。

“我这才意识到，这个世界已经变了。跑酷游戏已经变成了你什么都不用按，主角会一直往前或往右跑，动作游戏就是按一下屏幕，杀死一个敌人。”李丰说。他不知道应该如何面对这些变化，只是默默地听着、看着。“时代的大潮是个人不能左右的，作为一个怀旧派，我还真是挺悲剧的。”

做页游的那一年，他退出了以往加入的所有独立游戏开发群，一是觉得自己所做的事情与“独立游戏”已毫无关系，二是对“独立游戏”这件事产生了怀疑。

“还在做独立游戏的人，其实也没多牛逼，其实也只是在逃避。逃避社会，逃避现实，逃避这个处处和他们的理想格格不入的大现实。他们保有那一点点对现实来说毫无价值的理想，躲在一个角落里，默默地做自己认为正确的事情，希望有一天自己的成果能被主流社会所接受。”去年年初，李丰在他的一篇博文中如此写道，带着自嘲的口吻。

见证 WITNESS “感觉到了这个世界上和自己一样的存在，那些为了找到一个与世界的接口而努力的存在”


李丰辞去工作，回到个人开发的状态，随后又请来美术李江，准备“做一款牛逼的游戏治疗自己”。

“自断收入，租一个便宜的地方。架一套电脑，没日没夜地放摇滚，坚持运动，打篮球、跑步、玩滑板。呼吸自由的空气，远离令人烦躁的工作人际网。最重要的，总算可以做游戏了。”2013年年初，李丰辞去工作，在朋友处借用了一间办公室，回到个人开发的状态，准备“做一款牛逼的游戏治疗自己”。

目标是中国武侠题材的硬派动作游戏。由于面向海外市场发售，剧情必须抛开传统武侠的陈词滥调，刻画一个能够被不同文化背景的玩家理解的“江湖”。战斗偏重写实，不会出现以一当十的场面，不会出现炫酷夸张的招式，也不会出现生硬突兀的设定。

辞职后的三个月，李丰边做边学，每天通宵达旦。自学3D建模和动画，自学Unity引擎，恶补历史知识，了解古代军队的编制、武器、服装等细节。“看着窗外和我一样未眠的灯火，听着慵懒的鼓点，随意的吉他，这个城市最美的时候，大概就是此刻了。”

他为自己设定了八个月的开发周期，但进程并不顺利，“很快又变成埋头干活、不知道在做些什么、做出来之后就成为一款产品的状态”。游戏改来改去，被改成了一款披着武侠外衣的《鬼泣》。那不是他想要的。

2013年6月的一天，李丰看了那部在独立游戏开发者中间流传颇广的纪录片《独立游戏大电影》。“这部电影刚出来的时候，就被各种独立游戏相关的朋友推荐。那时我还在那家页游公司，做着那款页游，每天全身心地投入在那上面，自认为远离了所谓的‘独立游戏’，所以很抵触这部电影。”

从头到尾看完后，他并没有多少感触：“没有任何激励，没有让我产生向着华丽的目标勇往直前的动力。我只是深深地感觉到了这个世界上和自己一样的存在，那些为了找到一个与世界的接口而努力的存在。”

至少，这部电影让他不再觉得那么孤单。他停下脚步，开始重新审视自己。

三天后，和朋友的一次聊天中，他萌生了开发《巨人的猎手》的想法，无心插柳，走上一条与最初规划完全不同的道路。

与世界的接口

见证 WITNESS “《巨人的猎手》已经属于全世界玩家，是他们给了游戏以生命，他们不会让它停下来”


《巨人的猎手》仍在更新，但李丰最想做的还是这款处于停顿状态的武侠动作游戏，“花个三五年也无妨”。

《巨人的猎手》起初只是一款单机小游戏，去年9月，李丰为它加入了联机功能。

做一款可以联机杀敌的游戏，是李丰大学时的愿望。除了爱好动作游戏，他也是一名高达迷。大三那年，他在网上找到一款可以免费联机的高达游戏，开发者是一群高达爱好者，他们利用业余时间制作、更新、维护这款游戏。游戏的最高在线虽然只有三十多人，但同好之间互赠装备、并肩战斗的情谊，令他记忆犹新。

“很单纯的人际关系，没有人民币玩家，没有托，不受任何金钱的干扰。当时就想，我今后也要做一款这样的游戏。《巨人的猎手》是同人作品，不方便商业化，那么就用来实现我的这个小理想吧。”李丰说。

《巨人的猎手》实现联机后，玩家的创造力一次又一次令李丰感到惊讶。他们自发组建公会，组织比赛，很多以往被认为不可能完成的战术，被逐一达成。他们还发明了“过头杀”、“赤道斩”、“燕返”、“全斩”等术语，不断变换新花样，不断挑战新难度，制作教程，加入解说，录制成视频，在网上传播。美国一支知名视频制作团队，特意创作了一个系列，将游戏视频与动画原作的片段剪辑在一起，让人耳目一新。

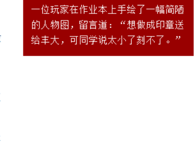
2013年12月，《进击的巨人》官方游戏《人类最后之翼》在日本发售，首周销量约十万套。此时，《巨人的猎手》的访问量已突破四千万，很多从未看过《进击的巨人》动漫的人，也成为这款游戏的粉丝。在YouTube上搜索“进击的巨人游戏”，第一页的搜索结果几乎全是《巨人的猎手》。

网站的巨大流量也为李丰带来了丰厚的报酬，他的月收入是以往在页游公司上班时的十多倍。他还收到过素昧平生的玩家寄来的钱，数额不多，但他觉得比收到广告平台的汇款更开心，因为那是“对游戏本身的一种认可”。

国外一些热心玩家还主动参与到开发中来，帮忙修改游戏中的Bug，为游戏制作一系列有趣的MOD，例如禁止落地的“落地死”模式、打着手电筒在黑暗中寻找巨人的“黑夜抓鬼”模式。一次更新游戏时，李丰把其中一位贡献突出的玩家的名字，也加入了游戏制作者名单。

“《巨人的猎手》已经属于全世界玩家，是他们给了游戏以生命，他们不会让它停下来。”李丰说。

见证 WITNESS 即便独立游戏这条路走不通，他也不愿意再回游戏公司，不愿意开发“莫名其妙的产品”



一位玩家在作业本上手绘了一幅简陋的人物图，留言道：“想做成印章送给丰大，可同学说太小了刻不了。”

《巨人的猎手》更新的同时，武侠动作游戏也在同步开发。去年9月，李丰请来美术出身的朋友李江，两人共同构思了不少方案，但始终找不到满意的方向。今年年初，武侠游戏再次陷入停顿，李丰决定将工作重心转回《巨人的猎手》。

他陆续为游戏增加了“女巨人战”、“巨人攻城战”、“巨人守卫战”等任务，并着手开发游戏大厅，包括积分系统和排行榜系统，以便为玩家提供更好的联机体验。未来，他还打算加入骑马、夺旗、野外探险等模式，甚至让玩家有机会扮演巨人。

游戏仍然只有10兆大小。为了压缩游戏体积，提升加载速度，李丰将游戏的背景音乐全部删除。

《巨人的猎手》的所有背景音乐均由李丰自己创作。他热爱摇滚，初三开始玩吉他。高考前，他和朋友一起写了十首校园民谣，自弹自唱，录制后刻成光盘，十元一张，在校园里叫卖，结果被班主任找去谈话。

他参加过三届迷笛音乐节，他觉得只有在那里，才能找到自己的同类：“我们这些听摇滚乐的，注定是小众。内心深处无法真正接受主流的东西，只能孤独地自己欣赏。”

即便独立游戏这条路走不通，他也不愿意再回游戏公司，不愿意跟风开发手机游戏，不愿意“在莫名其妙的环境里，开发莫名其妙的产品”。他讨厌妥协，喜欢自由自在，哪怕代价是“孤独”。

随着《巨人的猎手》影响力越来越大，陆续有人找到他，希望投资这款同人游戏，将其商业化。出于对原作版权的尊重，他拒绝了这些投资。而他梦想的那款武侠动作游戏，找不到愿意投资的人。

李丰的电脑硬盘上有一个名为“粉丝作品”的文件夹，用于存放全球各地的玩家为《巨人的猎手》创作的形形色色的作品，有插画，有小说，有视频。其中还有一篇玩家写的建议书，五千多字，图文并茂，标题是《来自一名巨猎粉丝的小小愿望》。

“虽然不知道丰哥会不会看到最后，或者看完后会不会马上删掉，不过真心希望能对丰哥有帮助。最后衷心祝愿巨猎游戏越做越好，丰哥越来越牛！”这位玩家在结尾处写道。没有署名。

结束语

去年迷笛音乐节现场拍摄的照片中，李丰最喜欢这张：一面鲜红的旗帜在镜头前飘扬，上面写着一行黑字：“你那不叫青春！”

“也许多年以后，我回头再看《巨人的猎手》，也会各种吐槽。也许那些可爱的玩家早就忘记了这款游戏，也许他们硬盘上面留着的某个下载版本，也会在某次清理空间的时候顺手删除。也许我停止了网站付费，再也没有人能找得到这款游戏，只能在视频网站上搜寻关于它的回忆。

“这些都不重要了。拥有此刻的这一切，我觉得很幸福。”李丰说。

往期回顾 >>更多《见证》

摆摊卖游戏的大学生 | 蝙蝠侠之父诞辰百年 | 心之所系，家之所在 | 多年都市流言尘埃落定 | 四只“菜鸟”闯关记 | 寻找与这个世界的接口

网易游戏专题 主笔：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 设计：蒲云飞 时间：2014-4-14

一个看了多年电软的读者路过，，，

只看楼主 收藏 回复

Dream,,,,Sea 1UP 1

一直在打酱油，给电软写过一次信没登，，今天得知电软停刊了，心里百感交集，想说点什么，确不知道从何说起，，，像我这样坚持看电软十多年的玩家读者，，应该不少，，曾经的一大堆回忆，看攻略看闯关族的家，，说没，了，就没了，想笑，确流下眼泪，再见了电软。童话里都是骗人的

分享 (0)

举报 | 来自Android客户端 1楼 2013-05-01 11:53 回复

★绝望冲击★ 金手指 12

都啥时候了才知道停刊

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-05-01 13:44 回复

安闲_铃 金手指 12

少年，其实，想登信的话，只要说你是loli属性的女玩家就可以了

举报 | 3楼 2013-05-01 17:22 收起回复

Dream,,,,Sea: 所以你这个习惯延续至今？
2013-5-1 20:27 回复

安闲_铃: 回复 Dream,,,,Sea :没有。。。而且，我说的是事实。。。
2013-5-1 20:31 回复

Dream,,,,Sea: 回复 安闲_铃 :看来还是你比较理解男人们
2013-5-1 20:40 回复

安闲_铃: 回复 Dream,,,,Sea :你懂得
2013-5-1 21:23 回复

我也说一句



风月评击 true_end 11

呵呵，楼主和我差不多，但是到最后快停刊时你就可以发现这个杂志快不行了，以前的老编辑都走了，剩下一堆年轻人确实有精力但是没有时间让他们去成长了。真怀念08前的杂志啊，哪怕没有主机也能看得很欢乐。



8——28蔬菜汁 winner 8

最后内句歌词儿挺带感啊~少年。
3L最近出镜率比较高~

马法路飞2 金手指 12

贴吧涂鸦 By 马法路飞2

百度 尚漫吧



电子游戏软件吧

一些往事

自由And边缘 (楼主) BOSS 7

一楼给所有支持电软的读者和仍然在坚守的电玩人~

分享 (0)

举报 | 1楼 2012-03-27 10:08 回复

自由And边缘 (楼主) BOSS 7

最近开始关注网易游戏频道，被其中的《见证》栏目所吸引，看得出网易的战友们正努力在浊流注重坚持自己的气节，向他们致敬~

《见证》栏目通过对事件和特定人物的回顾及采访，将一幅幅极具时代感的画面呈现在读者的眼前，而在这之中，又有多少感悟是值得我们去用心体会的；

举报 | 3楼 2012-03-27 10:15 回复

自由And边缘 (楼主) BOSS 7

我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。——Mary Ellen Mark

举报 | 4楼 2012-03-27 10:16 回复

自由And边缘 (楼主) BOSS 7

如下几篇推荐给大家，度娘各种吞链接~

《电软》往事之软体动物
《电软》往事之阿king
《游戏东西》八周年祭
去香港买游戏机

举报 | 7楼 2012-03-27 10:18 回复

刚大母嗒 bigboss 9

哇咔咔……肥皂君进来可好？

囧又3红了 true_end 11

刚看1L的时候想插了
结果放了学才想起来

Soundwave22000

电软已经停刊两年多了，作为众多曾经的读者之一，总觉得应该写点什么。本人80后，电软创刊时，还在上小学，应该属于当时电软"毒害"的最早一批少年儿童了，现在年过30，算不上遗老，遗少应该算了。此文计划长期写下去，送给曾经的电软编辑部，也送给曾经的电软读者们，也许若干年后，这些文字成为古董也说不定。

既然叫逐期回顾，本文和其它回顾电软的文章不同在于，不止贴一张杂志的封面，还会回顾每期杂志的内容（当然要感谢上传杂志的人，我也不敢说，每期杂志都买了）试刊的两期没有，是从正式创刊的第一期开始的。

开始回顾之前，利用网上的文章，列一个电软杂志的年表

举报 | 1楼 2014-08-20 20:21 回复

Soundwave22000

1994年5月，经过2期试刊，电软的第一期正式创刊，此时还是双月刊
1994年1月，电软改为月刊
1994年7月，电软停刊事件（停了两个月，不是现在彻底停刊）
1994年10月，电软复刊，副标改为GAME风暴线
1996年，阿King扬旗事件，电软编辑力量削弱
1997年，电软编辑力量极度缺乏，进入龙哥和SP二人转时期
1998年，perfect，天师的到来，逐渐增强了电软的编辑力量
1999年，随着编辑力量的进一步恢复，电软开始反攻电电
2000年，实用技术出现，龙哥，SP在世纪交替之时，离开杂志，初代编辑彻底离开，电软走进新编辑时代
2003年，电软进入半月刊，全彩时代，与实用技术竞争
2012年，电软彻底停刊，近18年杂志史终结

举报 | 2楼 2014-08-20 20:46 收起回复

zheng201194: 03-12年之间也有事情发生 2014-8-22 19:35 回复

Soundwave22000: 回复 zheng201194 :这个就让大家补充吧，我现在也只看到99年杂志 2014-8-22 19:39 回复

笑三笑三笑: 回复 Soundwave22000 :我从95年看到2008年 2014-8-27 08:48 回复

雪菜年糕: SP好像是02年走的，是最后一个离开的老编 2014-9-3 23:15 回复

Soundwave22000: 回复 雪菜年糕 :这个初代编辑是以94年电软算的吧，或者说是以龙哥为标志吧？ 2014-9-6 10:16 回复

还有1条回复，点击查看 我也说一句

Soundwave22000

3楼上电软创刊号封面，镇楼

Soundwave22000

回顾开始

从封面可以看出，电软当时的雄心还是不小，以第一本游戏杂志为旗号，封面的画面很多彩，要知道那个年代，我等祖国的花朵，可是基本以看单调的课本为主，现在随便用photoshop就可以做到的效果，在当时对青少年的吸引力肯定不小。

下面回顾创刊号的内容

上目录图

Soundwave22000

遗老们肯定还记得，电软最早的定价是4块5毛，但那是在1994年，反正我父母当时的工资也只有几百而已，给我的零用钱有限，很多都是通过饿肚子，才有买杂志的钱啊

虽然当时日本已是向ps1时代转化的前夜，但在中国，fc仍是众多玩家的主机，所以电软刊登了部分fc游戏的攻略，主要是解决了当时日文的问题，多少有点翻译。作为生产出"祖国版"md的世嘉游戏，电软也算是开始培养了一批直到dc停产还愿意的群体。至于街机，当时虽然游戏和日本相比，已经很旧了，但势头还是不小。

pc游戏在90年代的地位，其实和现在相反。那个年代，拥有pc，还玩游戏的人，用现在的话，绝对是"土豪"级别了。486，奔腾在1994年，都是一般家庭很难承受的。

因为fc霸王的大陆，当时玩懂了动作和射击游戏的我们，电软让我们知道了还有rpg,slg这类游戏，当然如果没有对日文的解释，这类游戏谁也玩不了。三国在中国，总是不缺fans，更别说1994年是老版电视剧三国上演的日子，也算是赶上热潮了

Soundwave22000

如果说买电软就是为了游戏攻略，那绝对不是读者的记忆，关于游戏攻略的部分，其实不是杂志的全部，在没有网络的90年代，大家对游戏界的历史可谓一无所知，电软这种'历史'性的文章，还是吸引了读者的，启蒙作用

Soundwave22000

1994年第2期，和创刊号不同，封面很素净，没有文章的标题，只是突出杂志名称。这是我第一次看到的电软，因为是暑假，也有时间看

Soundwave22000

在当年，我周围的游戏厅，还是清一色的12人街霸，根本不知道有超级一说，电软当时可谓让我们过了眼瘾啊，格斗游戏后来也在杂志上风靡了多年

Soundwave22000

1994年第3期，当时的封面我还觉得奇怪，为什么会有这种画面的游戏，可以说电软第一次让我知道了游戏还有3D技术

Soundwave22000

1994年第4期，叶伟张弦老大的比较md,sfc的文章，现在看来，似乎有点好笑，sfc的机能总体就是比md要高。但当时确实激起了读者们的关注，和现在人们比较这部手机屏幕解析度高，那部手机的照像素高一样，势头很热

Soundwave22000

1994年第5期，打破了双月刊的时间，也为95年月刊作为准备，杂志的一项收入就是刊登广告，当时引起了读者的反弹，用80后童年肯定更少见（当时到西是少的），天津的朋友应该还有印象，祖国版的md，新星小教授是也！接着学习机的外衣，现在的pc其实多少也起着这样的作用啊

Soundwave22000

1995年第1期，由于当时经济影响，杂志的纸张突然变得很次，和94年的简直不是一个颜色，发黄，有点现在环保卫生纸的感觉，杂志还特地解释了原因，后面就是涨价了……

Soundwave22000

哈哈，当时只是1995年，杂志登的98世界杯漫画，竟然是街霸角色的乱入

Soundwave22000

95年第2期，虽然当时普通大家对次世代机，都是买不起的状态，但电软的这些介绍，确实让我们知道，日本已经在更新换代了，相比现在xbox one行货的引入，确实时代变了

Soundwave22000

95年第3期刊登的对战游戏出招表，不过当时我的趣味比较特别，真人快打2更吸引我，当然是终结技的原因了，虽然操作很不习惯

Soundwave22000

再上一段搜狐的视频，这个纯属个人恶趣味

搜狐视频

Soundwave22000

95年第4期，和停刊事件有一定联系的文章，现在想想，中国人可能忧国忧民惯了，在没有有序游戏市场的现实下，这种文章其实没有什么实际作用

Soundwave22000

95年第5期，电软在报道日本游戏业的时候，也表示过一定担忧，现在看来，90年代日本经济都处在慢速增长之中，游戏业又怎能"独善其身"？

Soundwave22000

95年第6期，电软并非单纯的电玩杂志，有把游戏，动画，漫画通吃的想法

Soundwave22000

95年第7期，停刊事件前的最后一期，对大航海时代2写的攻略，竟有10个页码，绝对算得上详细攻略了，当年我捧着这期杂志，玩大航海时代2，可是玩了好久

Soundwave22000

不包括之前的两期试刊，从94年第1期，到95年停刊前的第7期，正好是12期（如果按月刊算，也算是一年，虽然94年是双月刊），小结一下杂志的内容：

言论类

电软不是一本只告诉你怎么玩游戏的杂志，它的一些内容是对游戏业的想法（虽然在中国这个行业从来没有有序发展过）主编繁语，充满了对游戏业的忧国忧民，游戏新闻眼实际在没有网购的年代，充当了游戏导购的作用（当时JS也够黑的，盗版游戏还卖那么贵）海外采风则给了信息不发达年代的读者，一个国外游戏业的新闻渠道（其实就是日本）电制室手记则把编辑部的零零碎碎，以搞笑的形式给读者。在没有博客的年代，这恐怕也是提高杂志人气的一个手段。

攻略类

有时会有特辑，如95年第7期的SLG专辑，攻略的数量就会特别多，平时基本是以任天堂的FC,SFC，世嘉的MD为主，虽然日本已经次世代了，但国内主机数量太少，电软的目标还是以大多数人为主（虽然玩游戏的人，实际上外界对他们压力很大，尤其是正在上学的少年儿童）这个时期，电软还兼顾着pc游戏，实际也是希望更大程度地扩大读者群，但后来就变成纯粹的游戏机杂志了。还有一个秘技天地，其实也可以算攻略，当时还把用秘技，看成是light user的行为，搞了一个专栏，现在看来，真正研究游戏的人，终究是少数中的少数。

科普类

讲了很多游戏，尤其是硬件的术语，对于当时电脑还不普及，对技术一知半解的读者，确实起到了一定作用（虽然我觉得有的内容其实是在误导，哈哈，那些争论md，sfc哪个机能更强的文章，现在看觉得没什么意义）

研究类

电软的攻略质量良莠不齐，有的只是一个流程攻略，简单的很。开始在三国这类游戏，挖得比较深，把不同游戏，一个游戏的历史，都分析到了。

跨界类

其实就是漫画，动画类啦，后来出了专门的动画刊物，是为赚"钱"作准备么？

广告类

这里说的不是赚钱的广告，电软在彩页，还有黑白页，都登过大量游戏介绍，对新游戏来说，确实起到了一个"广告"的作用，不过并不是所有的游戏介绍过，就优秀，只是让读者看到，国外游戏不断地推陈出新

总体来看，电软走的是一个游戏普及的路子，每个方面都涉及到，但由于页码（其实也是编辑力量限制），不能做到精深。这也是后来阿King扬旗的一个原因

Soundwave22000

95年10月，经过两个月的停刊风波后，杂志复刊，改名GAME风暴线，其实内容没有太大的变化，稿子估计是原来准备8，9月份发的，但言论有了大幅收缩，没有了以往的偏激，大有副标题"过路看风景"之态，毕竟编辑也好，读者也好，自己玩自己的游戏，不用考虑那么多

Soundwave22000

继三国之后，电软又把目光转向日本战国，开始挖历史了

Soundwave22000

95年11期，电软开始介绍掌机游戏了，当然现在都是手机了，但当时我们觉得能随时随地玩游戏，还真是很神奇（当时也只是GB，还是黑白的）

Soundwave22000

95年12期，软体动物介绍压缩软件rar的文章，当然现在看来这还用介绍吗？但时间是1995年，那时我还在上中学，学校机房里，还是老掉牙的286！计算机课老师用的，也不过是386.不过电软后来刊登了pc游戏，大概是不能兼顾太多

Soundwave22000

96年第1期，电软喜欢介绍些游戏界的'伟人'，任天堂老爷子，山内是也！当然现在已经真的在天堂了……

Soundwave22000

谢谢3dm上传的电软杂志，不然我是不可能收集到每一期的，不过96年2，3期下载不到……就过去，看第4期吧，对街霸连技的分析，特工黄，也是一个diy能力很强的编辑，现在估计改机不在话下

Soundwave22000

96年第5期，魔兽争霸，由于没有pc，当时我是去同学家，和pc游戏重玩的（这个怎么说呢，不是网吧，因为96年还没有网吧呢，但是确实和现在的网吧类似，搭了一台台电脑，按小时收费）

Soundwave22000

96年第6期，闯关族的家

Soundwave22000

96年第7期，大墙画廊

发表回复

Soundwave22000

96年第8期，md幽游白书 魔强统一战的研究，不过这时日本已经次世代大战一年多了，md,sfc上可介绍的游戏越来越少了，不上次世代游戏，就跟不上时代了

举报 | 34楼 2014-08-22 14:34 回复

Soundwave22000

96年，第9期，哈哈，第3次我的个人恶趣味，土星上的真人快打II

举报 | 35楼 2014-08-22 15:05 回复

Soundwave22000

96年第10期，电软终于刊登次世代的游戏攻略了，生化危机1代，虽然当时还只能在游戏室见到，玩的时候，一帮人看（现在看看，Chris，Jill就是马赛克啊，但当时小伙伴们都在上中学，真的惊呆了……）

举报 | 36楼 2014-08-22 15:11 收起回复

生化之Gouki: 在下比楼主大上个10余岁，96年本人26岁。这期如我记得不错的话，封面是淡蓝色的人物：《VR战士》之莎拉。内页有《96格斗之王》的剧情介绍及全人物出招表，是按队伍区分的。
2014-8-22 16:19 回复

Soundwave22000: 回复 生化之Gouki :没错，不过当时我们的"铁"有限，就放弃了街机的格斗大业，把有限的零花钱，投给PS游戏室了……
2014-8-22 16:24 回复

铅笔小新wxy: 记得有期被bh1的中间彩页吓尿了
2014-8-24 22:35 回复

Soundwave22000: 回复 铅笔小新wxy :时过境迁，以前手里一把gun，丧尸慢慢靠近，还觉得怕，现在呢？生化无双！
2014-8-26 21:33 回复

笑三笑三笑: 当时的 次世代天空 天堂任鸟飞 都是很强的栏目 特别是后来（96年）转载香港《geme player》的小说剧情更是让人大呼过瘾 印象最深的是《月花雾幻谭》《kof96》《生化危机1》，后来自己扶植小说攻略便有了最经典的杨柯来的《最终幻想7》连载数期文笔扎实代入感很强。
2014-8-27 09:02 回复

还有4条回复，点击查看　我也说一句

Soundwave22000

96年11期，红色警报是也！

Soundwave22000

96年12期，由于一些FC游戏被汉化，重装机兵的攻略也在电软刊登了

Soundwave22000

97年1月，对生化危机2的报道，不过现在大家都知道，这其实是流产了的生化1.5！和98年发售的不是一个游戏

Soundwave22000

97年2月，电软把MD光明力量2的……日文对话翻译了出来，有助于玩家了解剧情，不过，这时，杂志只有龙哥和SP两个人了

Soundwave22000

97年3月，电软介绍最终幻想7了，这是我印象中，除生化危机1代外，第二个PS1上的大作

Soundwave22000

97年4月，电软封底，也算赶上时髦了，新世纪福音战士，绫波是也！

Soundwave22000

97年5月，好像饿狼传说的SP和主线剧情没关系，就是供玩家对战的，电软说吉斯是不死身，日本很多游戏，动漫都有这种设定吗？

Soundwave22000

97年6月，钟楼2，和PS2上那个3代不同，对生化这类恐怖游戏，好像对我有莫名的吸引力，只是当时到PS游戏室，问老板要玩钟楼2时，老板一脸茫然……

Soundwave22000

97年7月，土星移植生化1代，不过2代就没土星的份了

Soundwave22000

97年8月，拳皇97的介绍，不过只是简单的介绍

Soundwave22000

97年9月，仍然是拳皇97，那时我们上中学，早上来的第一件事是抄作业，下午还要加晚自习，中间男生们就讨论拳皇，其实有不少人还没玩过，只是凑热闹。原来还有踢中国足球的，自那年在大连，被伊朗踢了个2：4，大家就没心思去踢了……

Soundwave22000

97年10月，N64在中国基本没见过，反正我们那时见过PS1,见过土星，就是从来不知道什么是N64，黄金眼是007换演员后归来的一部，这游戏如现在说是个FPS吧，当时还真不知什么是这个游戏类型，真到后来满大街的网吧，都在FPS，已经是几年后的事了……

Soundwave22000

97年11月，由于CPS基板比较难盗版，所以玩到16人街霸X，还得等移植到次世代上后，虽然以前MD也移植过，但效果不能比啊

Soundwave22000

97年12月，寄生前夜的介绍，当时确实对恐怖类游戏非常非常感冒

Soundwave22000

98年1月，官打生化危机2代

Soundwave22000

98年2月，大墙画廊，不过是日本的漫画

Soundwave22000

98年3月，电软好像是个非常怀旧的人，98年了，关于MD的内容仍然在目……

Soundwave22000

98年4月，她是当年用的最多人之一……

Soundwave22000

98年封底，土星最后的樱大战，这期不再刊登FC游戏的介绍了，除非有些游戏汉化，有些是国内在FC写的游戏，不知这个是不是算广告，电软有待可嗍……

Soundwave22000

98年6月，在没手机，没自拍的年代，这种cosplay确实满足了不少青少年的表现欲……

Soundwave22000

98年7月，一篇介绍PS记忆卡的文章，本身没有什么，注意右下角的编辑……天师是也！

Soundwave22000

98年8月，介绍合金装备的文章，同样注意，右下角，编辑PERFECT

Soundwave22000

98年9月，世嘉已经打算搞DC了，土星时代受索尼和CAPCOM协议的影响，无法移植生化危机2代，所以出了这么个游戏……

Soundwave22000

98年10月，一篇关于SNK, CAPCOM格斗游戏孰优孰劣的文章，让人想起94年关于MD, SFC的争论

Soundwave22000

98年11月，很久没有消息的大航海时代，出了外传，虽然用的还是2代的系统，改动不大，算是个任务加强版，但足以让我勾起几年前的回忆了，海贼啊肉果！

Soundwave22000

98的12月，对生化危机维罗妮卡的报道，CAPCOM把自己的力量估计错了……

Soundwave22000

99年1月，微软和世嘉DC操作系统之间的关系，说穿了，就是一个改版的windows CE, 现在看来，微软先借着和世嘉合作，进入游戏界（这里指电视游戏），然后等世嘉没戏气了，再另起炉灶，搞出自己的主机。好像谁熟悉啊？现在微软和诺基亚的关系，也是这样：先给你一个操作系统，windows phone, 借合作继续在手机中的竞争，然后诺基亚没戏气了，比世嘉要彻底，被吞并了……

发表回复

回复：遗老遗少的回忆——电软逐期回顾

Soundwave22000 2P

99年2月，喜欢恐怖游戏的我，又开始关心寂静岭了

寂静岭
迷茫雨雾 氛氛独特
在被浓雾包围的世界中，体验"另类"的恐怖！
毫无条理的世界，解开隐藏其中的种种谜团！

举报 | 64楼 2014-08-22 18:56 收起回复

快乐的影子3: ps4上的p.t玩了没，应该能满足你 2014-8-25 08:21 回复

Soundwave22000: 回复 快乐的影子3 :p.t.发售了吗？ 2014-8-26 21:26 回复

笑三笑三笑: 回复 Soundwave22000 :唯一一款不敢在晚上玩的游戏 2014-8-27 09:27 回复

司马子元飞飞飞: 这一期我有！ 2015-6-16 22:55 回复

我也说一句

Soundwave22000 2P

99年3月，在家用机上，街霸ZERO系列还 是玩得到的

STREET FIGHTER ZERO 3 街霸ZERO 3

Soundwave22000 2P

99年4月，最终幻想VIII的攻略，当时很有意思，很多不玩游戏的人，也开始注意这游戏了，是因为王菲吗？

攻略人行道 TV GAMESOFT COMPLETE GUIDE
最终幻想VIII
~简单明了的流程攻略~
一款扣人心弦，令玩家日夜期待的游戏

Soundwave22000 2P

99年5期，日本游戏展，其实现在觉得没什么可看的，不就是cosplay吗？可当时，大家都看......

红袖添香伴电玩

Soundwave22000 2P

99年6月，那时觉得恐怖游戏真的有不少可玩，恐龙危机

恐龙危机 DINO CRISIS
丧尸刚走 恐龙又来
挑战PS机能，制造恐怖高峰，对手变成恐龙

Soundwave22000 2P

99年7月，一部不太有名的动画，逮捕令，人设好像是樱大战的藤岛

『逮捕令』

Soundwave22000 2P

99年8月，虽然雷顿的国家队后来就去不了澳大利亚了，但实况足球在3代，终于为大家熟悉了，没有中国队？不要紧，反正大家在现实看过世界杯，在游戏中，又可以过瘾了

实况世界足球·胜利十一人3
——法国世界杯98最终版
~"FINAL版"的攻防精髓~
过人、传球、射门，滴水不漏的攻防战术披露

Soundwave22000 2P

99年9月，跳舞游戏，那个时间确实很热

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
劲舞革新版·二版混合
"DDR"最新作再过不久即可和大家见面！

Soundwave22000 2P

99年10月，放浪冒险谭，当时宣传得很厉害的游戏，但是叫好不叫座

VAGRANT STORY 放浪冒险谭
SQUARE公司所制作的全新类型AVG游戏

Soundwave22000 2P

99年11月，出汗型街机，其实那时，除了格斗游戏还算火热外，街机已经不那么景气了，这类舞蹈类游戏也算火了一时

使人身强体壮的"出汗型"街机大检阅
STEPPING STAGE(JALECO)
SMASH & SPIN(KONAMI)

Soundwave22000 2P

99年12月，死或生2，说起来，对3D格斗游戏，自己不是很在行，这个游戏纯粹是当成美女游戏去看的......

开创格斗新时代 注目作品 DEAD OR ALIVE
"忍者队(Team Ninja)"开拓3D格斗的正统进化体
3D格斗游戏的最新进化体在这里登场！！
KASUMI AYANE
CHECK POINT

Soundwave22000 2P

2000年1月，电软以非常内涵的大红色封面进入新千年，其实这时，龙哥也快离开杂志了，初代编辑的离去，标志着电软进入了21世纪（虽然2001年才算吧？），应该说龙哥最大的功劳，就是几年的坚持，买DC的玩家其实也不需太后悔，毕竟街霸3的移植，也是没有cps3基板时的好事啊

霸王街头 街头霸王III 双重冲击
"街头霸王"系列最新作超强人气登场！

Soundwave22000 2P

2000年2月的封底，宇宙战舰大和号？

Soundwave22000 2P

2000年3月，又一个流产的作品，生化危机0，其实也可以算是转生，在NGC上开花，但等待的时间太久，瑞贝卡和比利的生化啊，实在和复刻版，差得太多，可能唯一一个贡献是二人战斗系统，对生化危机5代，黑妹的加入提供了某种启发，但NGC又没有开发对应的网络功能

BIOHAZARD 0
生化危机从零开始
卡普空的摇钱树要在N64上扎根了！
虽然公开的资料很少，但我们还是向制作者讨了个说法

Soundwave22000 2P

2000年4月，电软对实况4（不是pes4）的报道，这次是我印象中头一次针对一支球队，专门介绍全球战术，当时荷兰也主力了欧洲杯，虽然4代不像后来的2000，大家玩了那么久（呵呵，因为ps2当时实在是贵啊），但进化是很明显的

世界足球·实况胜利十一人4
~"橙色军团"攻防解析~
有关"WE4"的战术技巧继续募集中！

Soundwave22000 2P

2000年5月，口袋妖怪，本来在ps1的打压下，n64活得就很艰难，但掌机市场却保任天堂到21世纪

游戏研究所
口袋妖怪·金银
~公开令人惊异的口袋秘密~
欢迎来到闪耀着"金银"光辉的口袋妖怪世界！！

Soundwave22000 2P

2000年6月，谁也不能说，世嘉是个没有idea的公司，但他总是收获不到果实，游戏机上网的想法，在dc已经出现，现在网络也成了游戏机的一部分，但dc已停产13年......

超级科普园地
史上第一种能够上网的游戏机使用效果跟踪

Soundwave22000 2P

2000年7月，拳皇，女性格斗家的彩页，其实snk当时的日子，也不好过

KOF

Soundwave22000 2P

2000年8月，WS（百代出的一种掌机，想从gba手里抢掌机市场，可是任天堂不是那么容易对付的），游戏没什么好说的，倒是这电影，午夜凶铃啊！

リング∞
午夜凶铃∞

Soundwave22000 2P

2000年9月，喧嚣一时的最终幻想电影版，没有将史克威尔打造成横跨游戏，电影两界的巨头，却带来了巨额亏损

从恐龙、玩具到计算机合成人
——翘首以待计算机三维动画电影"最终幻想"

Soundwave22000 2P

2000年10月，死或生2，我承认，是为了看游戏，而不是玩游戏去的

死在生的边缘游离……生在死的镰刃徘徊……
DEAD

Soundwave22000 2P

2000年11月，DC的梦游美国，一个赛车游戏，这时电软刚开始报道，读者们应该知道后面的事情

梦游美国 DC
空前绝后的赛车游戏复活，最大4人互联网对战。

Soundwave22000 2P

2000年12月，恐龙危机由ps移植到了pc上，在日本由于pc游戏分量不大，可能不是什么大事，但在中国，由育碧进行了汉化，还搞起了蓄吉娜cosplay选秀比赛！

乱舞势力
育碧软件《恐龙危机》千禧龙の女选秀大赛

Soundwave22000 2P

杂志的阶段小结（95年10月——96年）
经历了2个月停刊事件后，就像人的成长一样，电软也学聪明了。10月的杂志一上来，就给游戏"正名"，并提到了艺术的高度。不过我倒觉得有点"言过其实"，只要大家安心玩自己的游戏，少点偏激就好。游戏就是一种娱乐，就像现在的手机，智能没看出来，大家都知道自己是在玩。
前面讲过，电软的办刊目标，是一本"大众"化杂志。大众的东西，其实有时就不会是"艺术"的。既然要照顾到最广大的游戏群众，面就得广。街机，16位的md，sfc，pc游戏，攻略要有。涉及游戏的一些内容，比如游戏角色，战国历史，讲讲游戏机的硬件，喜欢动画，漫画的，搞搞三犄人，登点广告，赚点钱，阅关线的家，登点读者来信。登点游戏业新闻。最近优酷上的王罗之辩，不知大家看了没有？
围绕锤子的3小时节目，虽然没完全明白。但其实，zealer扮演的就是一个媒体的作用，锤子就是业界。电软某种程度上，和王自如做的是一类事情。
但和手机业不同的是，电软的地位，其实更尴尬一些。虽然苹果在iphone和ios都搞了封闭，但起码谷歌开放了安卓，中国厂商自己生产不了一些关键配件，可以从国外采购，还是可以组装出一台安卓手机的，os虽然改不了根本，自己定定制还是可以的。
相比之下，国内的游戏业就相去甚远。电软出来的90年代，fc,md处于"祖国版"时代，市场的混乱程度，远非现在的手机可比。玩家们有时甚至连游戏怎么操作，都不知道（因为没有卡带的游戏说明书）
电软确实在当时，没有网络的年代，给大家送来福音（至少是攻略）但国内游戏市场的整体落后，却是没法改变的。95年日本已经向次世代转化了，电软受国内游戏市场的限制，只能把fc，md,sfc的一些晚期还算好的游戏登出来，甚至只能把旧游戏再拿出来研究一番。缺少了有序的游戏市场，电软的办刊就充满压力。在日本，游戏媒体可能还有游戏厂商的资助，因为可以作广告。但电软就没有那方面资助的可能（虽然后来确实有些赞助，但国内游戏厂商的支持不能长久）至于刊登广告，被JS蒙了的读者大喊上当，也是由于杂志收入的原因，出副刊是一个办法，但也只能弥补

Soundwave22000 2P

电软栏目的回顾
在杂志十多年的历史中，有很多栏目，有的消失了，有的存在时间很长。流水帐式地回忆一下
天堂任鸟飞
在94年电软刚创刊时，无疑任天堂仍然是游戏业的霸主，虽然次世代就要来了，但手里握有sfc, gb两个主机，在日本无疑无人可挡（美国和md还斗了几年）
对中国来说，sfc在当时还是比较昂贵的东西，磁碟机也是因为高价卡带才出现的。这是现在玩sfc模拟器，下载n多个rom不能比较的。所以fc游戏在中国的寿命格外的长，甚至在电软上也是，虽然末期都是港台，国内在fc做游戏，质量也不高。但在98年的杂志上，还有fc游戏的页面，这就是绝对的"外星科技"！

Soundwave22000 2P

虽然电软是努力面向最大多数的玩家，但我们其实发现，它介绍的游戏类型，也不是全部：
ACT类，由于语言的原因，中国玩家还操作这类游戏比较容易，没有什么障碍
RPG类，电软和日本一样，大力普及的类型，其实我个人一直没有对此类游戏建立起深厚的兴趣，有时也就是看看新闻，电软往往从勇者斗恶龙的1代，最终幻想的1代，一直把历史说到现在。在语言问题没解决之前，我是不大有兴趣的。虽然有了汉化，英文版，但对剧情还是没什么兴趣。
FTG类，其实不光是sfc主机上，在对战游戏狂潮的年代里，电软对对战类游戏的介绍，可谓是不遗余力，可能是街机迷比较多的原因，新作，家用机的移植作，甚至掌机的移植作，电软都会报道一番。虽然我对RPG游戏不是很感冒，但不得不承认，日本人就是认这类游戏，在ps1胜利的过程中，最终幻想，勇士斗恶龙扮演的角色，戏份无疑比CAPCOM的少年街霸，SNK的拳皇要重要得多。

Soundwave22000 2P

电子小说冒险类，其实我真的不知道，为什么电软会介绍这类游戏？不知道中国的广大玩家不懂日语吗？没有汉化，甚至没有英文版的情况下，看攻略，其实是不怎么明白这类游戏的，因为它不是动作冒险类的生化危机，当时sfc还有个恐怖游戏钟楼，我都觉得比它有介绍的价值，但直到ps1时代，才介绍钟楼的2代。

你能阻止连续杀人事件吗？
CHUN SOFT 音效长篇小说第2弹
恐怖惊魂夜
文/吴清
机种 SFC | 厂商 CHUN SOFT | 类型 AVG | 容量 16M

Soundwave22000 2P

本贴突破100楼，谢谢加为精品，也谢谢吧友们的关注
世嘉世家
其实这个栏目，我觉得电软的编辑还是有点"历史"味的，首先世嘉的主机是悲壮的，在奋战了近20年后，DC之后，再无世嘉主机。世嘉最好的成绩，也就是MD的销量，最后仍然不敌SFC。所以小编们没有说世嘉是本纪，世家确实是比较合适。
由于游戏的不同，MD的动作射击游戏要明显多，攻略也多。有意思的是，由于MD上的RPG,SLG有限，像梦幻模拟战，反倒在中国影响很大

Soundwave22000 2P

街机仔
这个栏目，可以说是受制于硬件条件最大的了 国内90年代，虽然游戏始终比国外慢，但在祖国版MD的D版卡跟进下，SFC的磁碟拷贝下，家用游戏的速度还算可以，至少看到国外什么新游戏，玩到不过是时间问题。
但街机就不一样了，受制于街机厅的极不规范，反正我在的地方，一间平房，几台机子，就算是街机厅了 里面的游戏也是老的可以（比如电软介绍的那个什么三国，经典是经典，但玩的时间也太长了）CPS2基板出来后，我和小伙伴们，基本只能在杂志上，看看什么是SUPER街霸，更别提II X了，所以当时只在MD上玩了移植版。街机游戏的类型比较有限，动作，对战，射击，后来还出了个什么跳舞机。这个栏目后来基本演化成格斗天书了，也要归功于SNK的NEOGEO基板

楼主

宇宙风雨者

true_end 11

分享 (0)

举报 | 来自iPhone客户端 1楼 2014-08-26 16:50 回复

FCN64爱好者

true_end 11

看到过电软的广告

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2014-08-26 18:58 收起回复

宇宙风雨者: 买好多年了，电玩新势力，酷玩意，游戏批评，电软那时挺好的！ 2014-8-26 19:01 回复

我也说一句

笑三笑三笑

NPC 6

介货 只能是呵呵了 49元一个 那是一个月的工资是300-400元 现在来看相当于100~150元之间。很贵而且质量很次。当年电软没少利用这种周边圈钱。

举报 | 3楼 2014-08-27 09:50 收起回复

宇宙风雨者: 恩，这个没有那个银时记好！主要就是为了生化嘛！电软周边我是没少买啊！ 2014-8-28 08:46 回复

我也说一句

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

13 回复贴，共1页

忆当年，dc带给我的时光

只看楼主 收藏 回复

山寨王8832 小吧主

深夜在深山里发的这一帖子！条件艰苦图片有限，打几个字就得驱赶下身边的敌机（蚊子）！！那一年我刚毕业，就跟世嘉和dc一样对未来充满了迷茫！那时dc对于没有收入的我来说都是奢侈品！记得刚发售时我这这电玩店要六元一小时！最开始没有破解时候只有vr射手丧尸复仇和维罗妮卡！那时白色的机身加红色的蚊香圈很漂亮还有梦工厂这个名字到今天也很前卫！同时四插口和手柄接记忆卡，震动包也很独特！

送TA礼物 分享

举报 | 来自Android客户端 1楼 2014-08-16 00:33 回复

youngsound 人气楷模

楼主的话代表了那个时代的人（包括我）的心声。。。

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2014-08-16 05:49 回复

嗯

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2014-08-16 20:03 回复

山寨王8832 小吧主

那时对这个主机挺期待的对我的人生却是一片迷茫，记得那时有个周星驰的电影叫喜剧之王里面有句话是张柏芝对星爷说：前面好黑啊！星爷说：没关系，乐观点天亮就好了！现在来看我当时就是这个心情吧！刚毕业又没考上什么好学校，一事无成的挺郁闷！

举报 | 4楼 2014-08-17 19:12 收起回复

youngsound 人气楷模

开开心心每一天！看着儿女们一天天长大多好啊！还要什么自行车！？

举报 | 来自手机贴吧 5楼 2014-08-17 23:17 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

山寨的DC什么时候入手的？

举报 | 6楼 2014-08-18 07:07 回复

Voice of meitu 欢迎大家访问GAME集中营吧

哇！山寨王好多叹号啊！看起来好带感啊！真的很有共鸣啊！果然还是叹号最帅了！！

举报 | 7楼 2014-08-18 10:05 回复

山寨王8832 小吧主

那时候世嘉的土星刚刚败给索尼的PS而我也是因为PS主机的游戏更多更符合我口味而更多的在玩PS上的游戏！不过在当时的著名游戏杂志《电子游戏软件》上得知世嘉推出新一代主机dc时跟游戏店老板一样很激动\(≥▽≤)/！当年居说是128位主机呢(后来得知是四个32位CPU)！这里要说一下我们家附近那时有五家游戏室，两家游戏厅！可想当年电玩行业竞争多激烈！不过那时行业景气，即使女孩子也有去玩古惑狼的！那时候最火热的街机游戏当属拳皇系列，街霸系列，卡普空老六强，各种空战游戏和赌币机！而游戏室也就是家用电子游戏机的热门游戏就是各种格斗游戏，实况足球，红警，和各种rpg.slg游戏了！在dc没出之前的32位光盘游戏机虽然具备了3d游戏但是以今天的眼光来看实在太可怜了，就像大方块在摆动一样！在dc刚有消息时我们那就有游戏室的老板决定入手的了！记得还是99年初的某天我跟当年的小伙伴决定去搓几场实况时看到游戏室的中央位置换了一台新的索尼34寸大电视！（当年游戏室一半标配是21-29寸彩电！）而电视旁摆了一台白色的新款游戏机！我因为看过电软的介绍所以一眼就看出来了这就是传说中的世嘉梦工厂！一询问每小时六元！我跟朋友立刻就决定凑钱体验一下最新款最前卫的电子游戏了！当时还没有盗版所以只有僵尸复仇和vr射手，画面感觉高出PS和ss好多倍似得，尤其vr射手，可惜就是难度太大了甚至是时间制都脱离了足球比赛规则！僵尸复仇感觉就是恐怖版的vr战警！不过那时能玩到这么高级的游戏机感觉也值了！记得当时很多小伙伴围观，并且这家游戏室入了dc的消息很快就传了出去，引来大量玩家，甚至有别的地区的玩家也登门而至！可以说这家游戏店的dc引入虽然投资巨大但是还是划算的！

PLAYMORE THE KING OF FIGHTERS 2002

举报 | 来自Android客户端 8楼 2014-08-23 23:44 收起回复

山寨王8832 小吧主

那之后有dc的厅子就火了！尤其是格斗游戏即使今天看也不错，超好的生与死2.刀魂.月华剑士2(可惜没续作了)KOF系列(比PS画质高出许多，甚至不比PS2差！)街霸3.3很华丽，漫画英雄对街霸，snk对卡普空，vr战士等都不错，完全高出当时的其它家用游戏机！在PS2甚至出来时dc的格斗游戏也很棒！格斗到的话甚至05年以前都不用换游戏主机！世嘉自己也是大力投入！以至于好多土星的游戏都停止发售转到dc来重新制作发售！像vr战士完全感觉把街里拿回家了，世嘉拉力，梦游美国，画面比土星提高了好多倍！索尼克十周年带的金币cd好感动，樱花大战的周边好丰富以至于如今樱花限定dc比PS4都昂贵！还有开启网络时代的梦幻之星，叫好不叫作的莎木，另类新颖的疯狂出租车，前卫动感的喷射小子等等！在后来我自己购入dc时都玩的挺开心的！！当然，dc本身除了出色的画面也很有特点！可以上网！同时支持四分插，手柄带插口接震动包，记忆卡，记忆卡本身还能玩游戏！都是特色！后来d版出现后又是各种模拟8.16位机游戏甚至部分PS游戏！再后来dc名人马良的盘也出了，可以装六个游戏和好多记录，金手指！给玩家造福利了□

举报 | 来自Android客户端 9楼 2014-09-08 23:09 收起回复

DC现在的画面也不错

举报 | 来自手机贴吧 10楼 2014-09-09 08:51 回复

山寨王8832 小吧主

dc时代正是我从校园走向社会，参加工作的时期！转眼之间十几年过去了，感触颇多看着大千世界的各种变迁，有些感慨万千！世嘉公司也是逐渐转变从一个自行发售主机的公司转变为多平台，多元化的软件制作公司！如今时间的飞逝让我们这个贴吧的小伙伴们都特别怀念曾经的美好时光！不仅仅是dc游戏机，而是那个充满了美好记忆的年代！

举报 | 来自Android客户端 11楼 2014-10-11 01:32 回复

13 回复贴，共1页

发表回复

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433
签到 03月24日 漏签0天

樱花大战浪漫盒

只看楼主 收藏 回复

Soviet所谓爱
铁杆会员 8

举报 | 1楼 2014-01-05 12:42 回复

相关推荐

- 精 【PC】（陆版）《樱花大战1-4》《浪漫樱花盒》... 那首主题曲太TMN燃了！... 53
- 如果走历史线的话樱花大战这些人的结局会怎么样啊... 正在补辽艺版的樱花大... 114
- 樱花大战 实体卡众筹 满35人起售 樱-花-大-战实体卡众筹 ... 71
- 精 【YLY汉化组】樱花大战漫画版第二部第五卷发布！ 103

图片已删除

leon8832
知名人士 11

这是博士新入的吗？不错啊

举报 | 2楼 2014-01-06 07:57 回复

赵洋一世祖
小 吧 主

当年我很想买一套，可惜当时一无资金，二无电脑，只好作罢

举报 | 3楼 2014-01-06 10:12 回复

秋朋q27
铁杆会员 9

看着很喜欢~

举报 | 4楼 2014-01-08 01:32 回复

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验
更多定制特权
兑换本吧会员
赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧
睡神0083
0 [获取]
我的本吧信息
排名：228 — 高级粉丝 3
经验：29/30

推荐应用 NEW
斗地主 美女直播 t豆娱乐城 终极教师 食神争霸 百度钱... 古剑奇... 添加应用
应用中心 应用礼包

贴吧页面意见反馈
违规贴吧举报反馈通道
贴吧违规信息处理公示

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及“七条底线” 贴吧投诉

发 表 保存至快速回贴

game集中营吧 已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

看贴 图片 精品 玩乐

5 回复贴，共1页

应求，《GAME集中营》早期经典文章《乌鸦乌鸦叫》

只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

1995年《GAME集中营》刊登了一篇文章，名字叫《乌鸦乌鸦叫》。
这篇文章完全有资格被抬升到"影响国产游戏业"的地位，无数的玩家就是在那时完全清醒的了解了国产游戏制作业的状况。
文章的结尾一段援引如下：写以上文字起因于一位武汉大学玩友的来信。他在信中痛责《GAME集中营》辜负了众多玩友的期望。他悲愤地写道："你们写的攻略好是好，但那是日本的游戏！你们登的彩页美是美，但那是日本的广告？究竟哪一天我们能在贵刊上见到中国人自己制作的游戏！我从十岁等到二十岁，还要等第二个十年，第三个十年吗？"这篇血泪文字深深震撼着杂志每位编辑的心，使我们羞愧万分，无地自容。大陆游戏业的"光明"前途，我们看不到。……但愿我们的悲观论调如"乌鸦·乌鸦·叫"，虽不吉利，但在有权有钱者看来不过是杞人忧天的聒噪而已。
文章沉痛的结尾给读者们的震撼是巨大的，无数的读者开始关注中国游戏业，关注中国游戏制作人们，而更多的读者对着这篇文章痛下决心，立志今后要从事游戏制作行业，但，一切的一切，并不象当年的热血沸腾所想的那么简单。
以下是《乌鸦·乌鸦 叫》的全文：

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2014-12-11 09:58 回复

飞天小魔猪ACE
吧主

奇谈 奇谈 屁
最近几期的《电子游戏软件》连续刊登了《次世代的战争》、《次世代的冲击》等长篇大作。加上驻日记者常春先生的《年末商战》，勾勒出一幅如火如荼1蓬勃发展，激烈竞争的电子游戏市场。几乎所有的电子业巨头都卷入了这场次世代战争，想在令人垂涎欲滴的游戏市场大蛋糕上切下尽可能大的份额。
反观之，大陆的电子游戏业仍旧是死水一潭，以不变应万变。家电厂商一窝蜂竞相生产市场已经饱和的彩电，堆积如山的冰箱，洗不上衣服的洗衣机和哪怕赚一点小钱的食品粉碎机，却没有哪一家厂商肯拿出资金投向利润已经超过美国电影业和日本汽车工业的电子游戏业。我们听到的只是一部分"关心青少年成长"的"有识之士"的冷嘲热讽，新闻界的明枪暗箭。我们看到的只是寥若寒星的少数几位玩着进口"土星"和"3DO"的游戏贵族.
盗版 盗版，逃
八八年至九一年是中国电子游戏市场的黄金时代。日本原装红白机，中国十几种品牌的仿冒八位机一齐涌向市场，形成杂牌军混战的局面。中山小[url]http://霸王[/url]以低成本、高质量逐步称霸市场。它软硬兼施，机、卡并举。市场占有量至少在六成以上，成为大陆最大的电子游戏"霸王"。八位机后期 以中央军电子部46所x室为核心组建的天津新星电子公司异军突起，搭末班车，借"街霸"之威横扫中国。大赚一笔即脚底抹油，挥师转向十六位机开发。推出廉价小教授世嘉五代机，成为大陆普及十六位机的开路先锋。其功也不可没，其过也不可掩。仿冒之初，世嘉公司装聋作哑，不闻不问。待新星做大，则大动干戈，以侵权诉诸法律。此曰人一贯做法也。借汝之手以成事，灭汝之首以收利。其谋划不可不谓老到，其用心不可不谓狠毒。为避开知识产权纠纷，小霸王和新星相继转向学习机，当有难言之苦。学习机是什么?计算机和游戏机的私生子，最终会被双亲双双遗弃.
赚钱 赚钱 造
大陆游戏厂家到底从游戏迷手个赚了多少钱呢?由于我国还缺乏严密的财务申报审计制度，这可能是个永不可解的谜。要想知道个大约母，大概得估算一下到底卖出多少台游戏机和游戏卡。大陆倒底有多少台游戏机?有说1500万台，有说2000万台，有说4叨0万台……莫衷一是。这里有个线索可供参考。大陆八位机的CPU基本都是台湾联华(UMC)提供的。据联华方面私下提供的消息，共卖给大陆约3000万个CPU，除去少量出口1库存，大陆游戏机拥有量在2500万台以上应无问题。以每台游戏机平均利润120元，2500万台为30亿人民币；以每台游戏机拥有两盘卡，大陆共出售5000万盘为50亿人民币 两项合计，利润总额应不低于80亿人民币。美国任天堂公司估计大陆游戏厂商共获"非法利润"120亿左右，可能偏高些。盗版——赚钱，赚钱——盗版，形成利润丰厚，秀色可餐的发财之路。那么这从游戏迷手中赚取的80———100亿人民币哪儿去了呢?我们可以很负责地告诉大家，几乎没有一分钱用于研制中国自己的电子游戏节目其结果是大陆失去了发展电子游戏业的黄金时间。至少到94年底，大陆游戏节目的数量是00．0000000
老鼠，老鼠，打
那么大陆游戏业陷入困顿的症结何在呢?
首要原因是社会对游戏业定位不明，使家长普遍不能接受GAME 。我们举个事例说明：一是去年某中央权威报刊载文称电子游戏为毒害青少年的"鸦片"。这家权威报纸打头，其他各类报纸积极跟进是可以想见的了。一些城市搞强迫签名，仅武汉市江岸区中小学校就fP发了7000多份"告家长书"，并要家长"回执"，保证学生不玩电子游戏。甚至组织几十万青少年上街宣传，大有"不灭GAME誓不休"之势。许多同学来信向杂志诉说他们的苦闷和辛骏。他们不能理解，一项正当的深受青少年喜爱的娱乐活动为何要禁止?要变成"过街老鼠，人人喊打"。要在学生和家长之间造成那么大的隔膜。大肆围剿的后果就是学生玩GAME未神，家长谈GAME变色。一些年龄很小的小学生都成了出色的"地下工作者"，这正常吗?我们可以很负责地告诉"偶然"读到这篇文章的家长，(就象我们很认真负责地编这本杂志一样)我们认识的许多玩友(投稿的、直接认识的)都是中国第一流的尖子学生，名牌中学、名牌大学、少年班、奥林匹克竞赛获奖者……我们编辑中有几位就是研究生和名牌大学毕业的。希望有一天能刊登他们的感想.
降价 降价 垮
其实社会舆论的打压不可能长久。台湾80年日本85年都曾短暂地禁止过街机厅营业范围，但游戏业却如海星一样越泡越大。
面对社会的强大压力，我国游戏业做何反应呢：由于缺乏行业协调管理，造成市场恶性竞争，产销秩序不良，价格一路下滑。93年初COPY一盘超任磁碟要50元!94初已降至5元!5月2.5元!7月份一则广告说它只要"信不信由你"的2元!这实在是"为人民服务价"了。 如果再降不如回家卖白薯。93年底《赌神》全中文卡上市，批发价每盘150元，市场零售价350元(真黑!)。9人《街霸》刚上市每盘250元，后降至90元。读者可知其中的暴利。今天，一盘卡的平均零售利润不过30—50元，3000多元一部超任加博士4磁碟机的利润不过300元左右。在日本世嘉《超级街霸》l0900日元，约合人民币900多元(税除外)，盗版卡仅280元。《超级忍》日本每盘6800日元、约合人民币600多元，盗版卡仅100元左右。消费者因盗版货和市场恶性竞争而受益匪浅，盗版商也因低成本而有薄利可图。而水货的低价格，严重阻碍国内软件业的发展。 目前的游戏卡价格甚至不能维持软件开发的简单再生产。利润，版权得不到保护，哪个厂商肯杀身取义?从长远讲，吃亏的是消费者。又不说语言上的障碍，文化上的隔膜，意识形态上的分歧带给我们的困惑。任天堂自93年以来已基本不生产八位机和卡，我国几千万台游戏机无米下锅， 已逐渐压箱底。用不了多久，MD和SFC也会面临同样的命运。因此建立良好的市场秩序，加强版权保护，造就"一获千全"的GAME投资环境才是消费者真正利益所在。
抽奖·抽奖 哇
电子游戏业是个高投入，高风险，高利润的行业。目前日本一部游戏节目的软件开发经费一般要500万元人民币，这还不包括卡带制作经费。一盘卡销售量超过10万盒才能带来较大收益，超过100万盒才能称为一部成功的节目。一盒游戏卡硬件成本一般要60—100元，生产10万盒即要800万左右人民币 不财大气粗怎么撑得起，挺得住!《超级街霸》两个月卖出200万盒，其利润这几千万美元。这在游戏节目中大概只占1%。这就是为什么'日本的近2000家软件厂商中成功的只有那么几家，十几家，几十家。任天堂老板山内溥幽默地说："无论如何比抽奖机率要高.
电子游戏业象电影、动画业一样，是个"艺术工厂"，需要策划，编导，美工，程序设计师，音效师，音乐师共组小组。这样的人才访求在我国非常困难，非要长期培训才能胜任。此非一般公司可以单独负担，必待主管部门的统一规划，统筹安排，政策上给予优惠。同时要求企业界通力合作，当然也需要有志于献身游戏业的玩友们的参与。
总之，人才的培养，时间和巨额投资是游戏业成败的关键。
后记：乌鸦 乌鸦 叫
写以上文字起因于一位武汉大学玩友的来信。他在信中痛责《GAME集中营》辜负了众多玩友的期望。他悲愤地写道："你们写的攻略好是好，但那是日本的游戏!你们登的彩页美是美，但那是日本的广告!究竟哪一天我们能在贵刊上见到中国人自己制作的游戏!我从十岁等到二十岁，还会等第二个十年，第三个十年吗？"这篇血泪文字深深震撼着杂志每位编辑的心 使我们羞愧万分，无地自容。他在信的末尾说："以贵刊的影响，相信振臂一呼，一定应者云集。"杂志人轻言微，何以负此大任，真是"错爱"啊! 中国上有电子工业部、电子游戏协会，下有小霸王、新星、妙博士……还有各种软件联盟，哪一个不比经常搬家的GAME集中营势头来得大，财力来得厚。希望他们能振臂疾呼，慷慨解囊，能用银元在中国游戏的死水中激起微润。
至于振兴中国游戏业的回天良药，我们开不出；大陆游戏业的"光明"前途，我们看不到。
但愿我们的悲观论调如"乌鸦 乌鸦 叫"， 虽不吉利，但在有权有钱者看来不过是杞人忧天的聒噪而已。

举报 | 3楼 2014-12-11 10:05 回复

烟斗7707
初级粉丝 1

虽说是十多年前的老文，但如今仍然看不到内地游戏业的光明前途

举报 | 4楼 2014-12-11 10:19 回复

MAX1036
核心会员 7

呵~~~小改一下更好，有点乱。顶！！！！

举报 | 5楼 2014-12-11 10:36 回复

MARINE

黑七吧嗒
铁杆会员 8

这篇文章我还记得，当时都说80后是小皇帝，是垮掉的一代，可是现在呢？80后正在逐步成为社会的中坚力量。但是有一点，做游戏就仿佛是在赌博，现在的网游更是如此，国人心态上有些急功近利。玩家和代理商之间很少有和谐的一面，但作为国人对本国的产品还是宽容些的好。

举报 | 来自Android客户端 6楼 2014-12-12 01:08 回复

youngsound
人气楷模 12

好要在等20年。。。

举报 | 来自手机贴吧 7楼 2014-12-14 08:17 回复

5 回复贴，共1页 <返回game集中营吧

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

以前那个旧版，因为许老板不让写太多。

今年把完整的（其实就是多了两段，多了许老板的全名）发上来

永盛产MD卡带（图片来自永盛官方网店）

举报 | 1楼 2014-01-10 17:08 回复

Soviet所谓爱 铁杆会员 8

永盛产MD卡带（图片来自永盛官方网店）

我们玩的中文MD游戏，大多数出自"永盛公司"之手。永盛公司创始人是我的网友，本博士经常和他一起谈论MD游戏，并得到大量珍贵的一手历史资料。

永盛有限公司由许志成先生于1997年成立，地址位于广州市天河区，公司的LOGO形如一颗六芒星。永盛并不开发原创作品，只汉化汉化外文游戏或引进台湾游戏，永盛与全崴资讯、三协资讯和川普科技等台湾游戏制作商保持着良好合作关系。永盛当时的软件总工程师也是台湾人，因此他们早期的汉化作品多为繁体字。

他们偶尔会对游戏原ROM进行改造，永盛汉化的《新创世纪》基于日版，其菜单图标却是从美版里弄来的；《忍者武雷传说》原版是采用EEPROM记忆方式，永盛为了节约生产成本，便将其修改为传统的SRAM记忆式。

永盛产品的做工在当时已达到中国大陆最高水平，每一盘永盛卡都附有外包装盒和内容详细的说明书。外包装盒为侧开式，没有用一点胶水固定，完全是手叠的。卡带外形近似西方MD卡，但左侧有小开口，便于日版和亚版MD1型机使用。卡带用料虽好，却有个很大的缺点：卡带的两片外壳是无钉式组合，特别牢固，换电池时容易造成外壳损伤，需要特别小心仔细。几年后，永盛在其卡带外壳的背面阳刻了公司LOGO及"WINSEN"等字样，并在外包装盒上加了镭射膜，用以防伪。

2002年末，永盛搬迁至广州白云区，并更名为"骊城工贸有限公司"，据许老板说："因为搬厂，结果公司名移不过来，跟别人的公司名冲突，只好另外申请新公司"。骊城公司注册了"纵横王"商标，LOGO类似艺术体的英文字母E（其实是L和C两字母的组合，代表"骊城"二字），原六芒星LOGO并未废止。

因原先与永盛合作的塑料厂倒闭，卡带模具全部遗失，他们只好重新设计。新卡带采用东方造型，卡带两片外壳用螺丝钉固定，做工虽不如旧版，但玩家换电池时也不用担心卡带壳会碎了。新版卡带也配上了顶开式的新版包装盒，盒子侧面用胶水固定，这是为了节约制作时间。

度，以前赶货，我会帮忙叠纸盒的"。

永盛产MD主机GS-1（原图来自淘宝网，苏博士合成处理）

到了骊城时代，他们也有了自己的硬件——"纵横王立体机GS-1"，其外观形似MAJESCO公司的GENESIS 3，但二者颜色不同，GENESIS 3是黑色的，GS-1是白的。GS-1的做工很棒，在非原装机里名列前茅，机器底部有四档拨动开关，可以改变机器的区域和刷新率（后期为节约成本，取消了此开关）。原装卡带在1992年后有许多是锁区的，一些未修正过原ROM的盗版卡亦有锁区现象，这些卡在GS-1上大多可以运行了（少数原装卡在GS-1上仍存在问题，这也是难免的）。另外，无论如何修改GS-1的区域和刷新率，其输出信号的制式是不会变的。据说GS-1还出口到东南亚、中东等地区，具体情况不明。

许老板特别重视客服质量，他要求客服人员必须要服务周到，就算玩家提出与游戏攻关相关的问题而不是产品质量的问题时，客服也会耐心解答。如果客服答不上来，就交给美工人员，美工答不了的，再交给做程序的解决。据百度网友冒小忍回忆道："记得他们公司有个叫刘甜丽的，跟她没少打交道，游戏有过不去的地方问她，她给你发很多短信过来，真周到。"其实，刘女士本来是不玩游戏的，为了帮玩家答疑，才开始在电脑上一个个地将游戏玩通关。

可惜，随着模拟器的普及，实体MD游戏卡的市场大幅萎缩，加上仿冒版永盛卡猖獗，他们只好解散了软件开发部，并停止硬件生产，转为销售库存。最末期发售的游戏是《黄金组合69 in 1》和《黄金组合26 in 1》，这两盘卡带均无包装盒。自1997年永盛成立，迄其解散开发部为止，其旗下产品共90款。有些游戏原本计划要汉化的，如《出租英雄》、《梦幻之星3》等，后因种种缘故取消掉了。

2009年，骊城工贸有限公司更名为"成嘉电子科技有限公司"，并成立淘宝店铺"永盛纵横王"。许老板说，"（现在销售库存）基本就是一种责任加义务性的服务，回馈那些以往有买过永盛产品，而想着回忆童年的。"

我们知道许多优秀的汉化组织和个人汉化者，前者如意志之路汉化组、后者如小鬼混、cslrxyz等。他们汉化的MD游戏翻译质量高，字体也漂亮，历史会记住他们及他们的作品。但永盛在我们心中的地位，是永远无法被取代、被遗忘的。本博士谨以此文，纪念曾经为无数玩家带来美好游戏时光的永盛公司，感谢许老板和他麾下人员十数年来的辛苦劳动！

（完，苏博士）

举报 | 4楼 2014-01-10 17:35 回复

iloveique
知名人士 11

1972年游戏历史上第一台家用游戏机"Magnavox Odyssey"在大洋彼岸的美国发售，这款游戏机的发售直接导致了称霸北美20年的雅达利2600的诞生。

1977年10月，对于我们来说这一年是毛主席逝世一周年，文革结束一周年。但对于北美然来说，一台"宙斯"级别的主机诞生了，它第一次采用了可更换游戏类型的卡带。而且大作繁多。比如经典的《吃豆人》《鬼屋冒险》《陷阱》《外星侵略者》。

知道19年这款宙斯级的游戏主机才被一款"死神"级游戏《E.T》打破。《E.T.》是雅达利公司1983至1984年重大亏损的诱因之一，本作的销售失败成为1983年北美家用机市场崩溃过程中的知名事件。由于过度生产，数十万份未能售出的《E.T.》游戏卡带被雅达利掩埋在新墨西哥州的洛斯阿拉莫斯沙漠里。

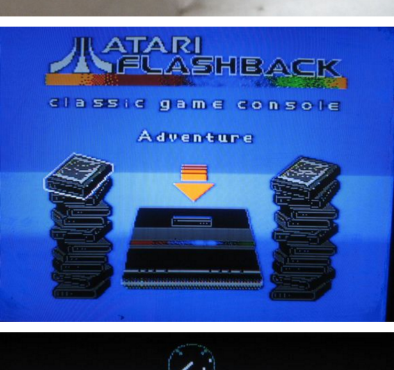
在此本人简短的回顾下雅达利2600的几款游戏（因为时间的关系只能展示几款经典游戏）。

因为雅达利2600的视频输入制式只能使用老电视的那种制式，所以本人收藏的是雅达利公司于2004年发行的纪念版（此款主机不支持外接游戏卡带，但是内附15个2600游戏和5个7800游戏）



由于这款主机仅供北美玩家收藏，所以电压采用110V，所以国人把玩此神机就不得不用这个电压转换器



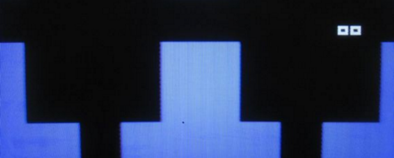




《BATTLE ZONE战争地带》雅达利2600经典的第一人称射击游戏。

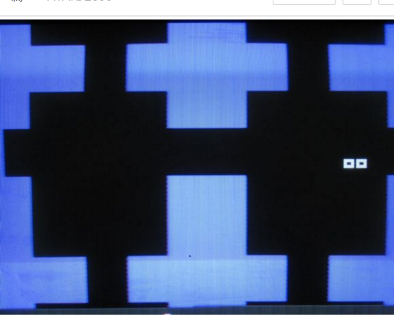


《鬼屋冒险》游戏一开始，玩家看到的就是这个画面，黑黑的框子和一双大大的眼睛。没错，这就是雅达利2600著名的恐怖冒险游戏《鬼屋冒险》的全部画面。你的任务就是寻找钥匙开启你无法通过的门。途中你会遇到蝙蝠、蜘蛛、幽灵这些东西都会对玩家一击必杀。

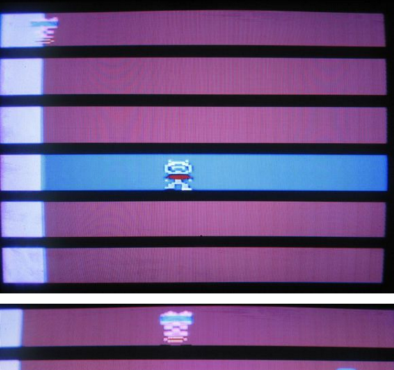


游戏机的那些事第一篇——ATARI 2600

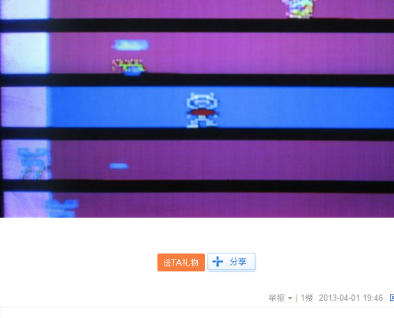
取消只看楼主 收藏 回复



《SABOTEUR》







送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-04-01 19:46 回复

iloveique
知名人士 11

玩雅达利游戏，尤其是冒险游戏，你一定要有游戏说明书。它就像玩家黑夜中的明灯

，如果玩雅达利2600的冒险游戏不配说明书，玩家可能就只能抓狂了。

举报 | 2楼 2013-04-01 19:50 回复





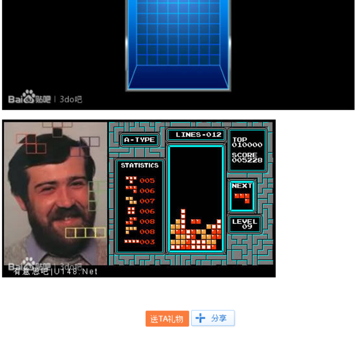




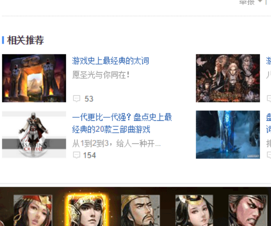


iloveique
知名人士 11

游戏史上哪款游戏是知名度最广，玩家最多，最耐玩，最好玩，被移植机种最多的游戏？马里奥、索尼克、街霸、KOF。通通都不是，这款上帝级的游戏只有一款游戏能够胜任，那就是Tetris，由前苏联计算机工程师阿列克谢·帕基特诺阿列克谢·帕基特诺夫夫制作。之后红遍世界，早期的家用电脑，FC,MD,N64，SFC包括佳能的计算机也有俄罗斯方块可以玩。额罗西方块也是职业玩家，非职业玩家，男女老幼，妇孺皆知的游戏，也许我们根本不会记得是阿列克谢·帕基特诺夫创造了这款游戏，但这款游戏成就了游戏界的辉煌与发展。再次，本人衷心感谢Tetris带给我的快乐，也同时感谢Tetris带给每一位玩家的快乐。

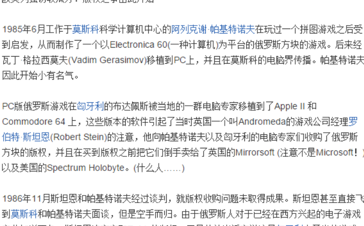


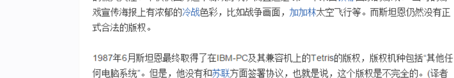




送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-04-06 19:40 回复







飞天小魔猪ACE
吧主

顾名思义，俄罗斯游戏自然是俄罗斯人发明的。这位伟人叫做阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pazhitnov）。

然而，很少有人知道，这个著名的游戏在80年代曾经在法律界掀起轩然大波，那就是著名的俄罗斯方块产权之争。这次产权争夺，几家欢喜，几家哀愁，几家公司倒闭，几家公司赚钱，其中的是是非非，一言难尽。

欧美列强窃取瓜分：版权之争由此开始

1985年6月工作于莫斯科科学计算机中心的阿列克谢·帕基特诺夫在玩过一个拼图游戏之后受到启发，从而制作了一个以Electronica 60(一种计算机)为平台的俄罗斯方块的游戏。后来经瓦丁·格拉西莫夫(Vadim Gerasimov)移植到PC上，并且在莫斯科的电脑界传播。帕基特诺夫因此开始小有名气。

PC版俄罗斯游戏在匈牙利的布达佩斯被当地的一群电脑专家移植到了Apple II 和 Commodore 64 上，这些版本的软件引起了当时英国一个叫Andromeda的游戏公司经理罗伯特·斯坦恩(Robert Stein)的注意，他向帕基特诺夫以及匈牙利的电脑专家们收购了俄罗斯方块的版权，并且在买到版权之前把它们倒手卖给了英国的Mirrorsoft (注意不是Microsoft！)以及美国的Spectrum Holobyte。(什么人……)

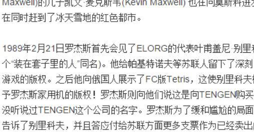
1986年11月斯坦恩和帕基特诺夫经过谈判，就版权收购问题未取得成果。斯坦恩甚至直接飞到莫斯科和帕基特诺夫面谈，但是空手而归。由于俄罗斯人对于已经在西方兴起的电子游戏产业知道不多，斯坦恩决定窃取Tetris的版权，于是他放出谣言说这是匈牙利人开发的游戏。

与此同时，PC版的俄罗斯方块已经由英国的Mirrorsoft出品并且在欧洲销售，受到当时人们的极大关注。不仅仅因为这个游戏好玩，而且这是"第一个来自铁幕国家的游戏。"当时的游戏宣传海报上有浓郁的冷战色彩，比如战争画面，加加林太空飞行等。而斯坦恩仍然没有正式合法的版权。

1987年6月斯坦恩最终取得了在IBM-PC及其兼容机上的Tetris的版权，版权机种包括"其他任何电脑系统"。但是，他没有和苏联方面签署协议，也就是说，这个版权是不完全的。(译者注：这个"其他任何电脑系统"在原文中的描述是"any other computer system"，这种说法在当时看来也很不严密，从而为后来的产权之争埋下了伏笔)

1988年1月Tetris在电脑平台的热销，一时造成"洛阳纸贵"(伦敦磁盘贵？？)的局面。而当CBS晚报采访了俄罗斯方块之父帕基特诺夫之后，斯坦恩盗窃版权的计划彻底泡汤了。(活该！)一个新的公司ELORG(Electronorgtechinca，苏联一家软件公司)开始和斯坦恩就游戏程序问题进行协商。ELORG的负责人亚历山大·阿列欣科(Alexander Alexinko)知道斯坦恩虽然没有版权，但是会以手中的游戏开发程序为筹码威胁中断谈判。

举报 | 2楼 2013-04-08 15:03 回复





飞天小魔猪ACE
吧主

任天堂也来掺和：三路人马夹击"装在套子里的人"

1988年5月经过几个月的争吵之后，筋疲力尽的斯坦恩终于和ELORG签定了PC俄罗斯方块版权的合约。当时的合约禁止开发街机版和掌机版的方块游戏，而电脑版的Tetris则成为当时最畅销的游戏。

1988年7月斯坦恩与阿列欣科商谈开发街机版俄罗斯方块的问题。阿列欣科当时尚未从斯坦恩那里拿到一分钱的版权费，但是同时的Spectrum 和 Mirrorsoft已经开始向电子游戏商出售了俄罗斯方块的版权。Spectrum 将Tetris的游戏机和PC在日本的版权卖给了Bullet-Proof Software (FC和GB版俄罗斯方块的制作商)，而Mirrorsoft则把它在日本和北美的版权卖给了美国的Atari。这样一来两家公司的矛盾就开始了。 1988年11月，BPS在FC上发行的俄罗斯方块(大家不很熟悉的俄罗斯方块1)在日本发售，销量达200万份。
1988年11月随着GB的开发，NOA(任天堂美国分公司)的经理荒川实(任天堂山内溥老爷子的女婿)希望将Tetris做成GB上的游戏。于是他联系了BPS的总裁亨克·罗杰斯(Henk Rogers)，罗杰斯再与斯坦恩联系的时候却吃了闭门羹。于是他直接去莫斯科购买版权。而斯坦恩觉察出风头，也乘飞机前往莫斯科；与此同时，Spectrum的负责人罗伯特·麦克斯韦(Robert Maxwell)的儿子凯文·麦克斯韦(Kevin Maxwell) 也在向莫斯科进发。就这样，三路人马几乎在同时赶到了冰天雪地的红色都市。

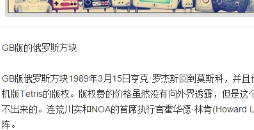
1989年2月21日罗杰斯首先会见了ELORG的代表叶甫盖尼·别里科夫(Evgeni Belikov，和那个"装在套子里的人"同名)。他给帕基特诺夫等苏联人留下了深刻印象，并且签了手掌机方块游戏的版权。之后他向俄国人展示了FC版Tetris，这使别里科夫极为震惊。因为他并没有授予罗杰斯家用机的版权！罗杰斯则向他们说这是向TENGEN购买的版权，但是别里科夫也从没听说过TENGEN这个公司的名字。罗杰斯为了缓和尴尬的局面，将斯坦恩隐瞒的事实如数告诉了别里科夫，并且答应付给苏联方面更多支票作为已经卖出的FC版俄罗斯方块的版权费用。这时罗杰斯发现自己有机会买到Tetris全部机种的版权(但是当时还没买)，虽然Atari会对他虎视耽耽，但是别忘了，他和BPS的背后还有任天堂这个大靠山给自己撑腰。

注意：罗伯特·斯坦恩原先所签的协议只是电脑版Tetris的版权，其他的版权并不是他的。

后来，斯坦恩和ELORG重新签署了协议。别里科夫强迫他重签的合约中修改的内容是："电脑的定义：包含有中央处理器，监视器，磁盘驱动器，键盘和操作系统的机器"。而斯坦恩当时却没有仔细看这些定义。(这回轮到他犯混了……)后来他才意识到这是罗杰斯从自己手中抢走版权而耍的花招。但是为时已晚。第二天他被告知虽然签署的文件已经不能改后来，但是他还可以得到街机版Tetris的开发权。三天之后，他签下了街机版的协议。

FC版权风云再起：
充分体现国家干预经济1989年2月22日凯文·麦克斯韦访问了ELORG。别里科夫拿出罗杰斯给他的FC游戏卡向他询问这件事情。麦克斯韦在卡带上看到了Mirrorsoft的名字后才想起他的公司已经把部分版权倒卖给了Atari。(糊涂人办糊涂事……)当他想继续谈街急和手掌机版权的问题的时候，却发现自己他能够签的，就只有除电脑，街机，家用机和掌机以外的协议了。(其实等于没有协议可签，除非他发明一种新的娱乐系统，比方说俄罗斯方块积木……)在糊涂之余这家伙灵机一动，告诉别里科夫说此卡带为盗版(汗……)，然后也要签家用机的协议。最后的结果是：凯文·麦克斯韦只带走一张白纸，罗伯特·斯坦恩带走了街机协议书。由于麦克斯韦声称所有的FC卡都是盗版，ELORG保留了家用机的版权，没卖给任何人。假如麦克斯韦想获得家用机版权的话，就必须出价比任天堂高才行。亨克·罗杰斯买到了掌机的版权，并且通知了荒川实。BPS就制作GB版Tetris向任天堂达成交易：这笔交易额高大500万-1000万美元。

举报 | 3楼 2013-04-08 15:03 回复





飞天小魔猪ACE
吧主

GB版的俄罗斯方块

GB版俄罗斯方块1989年3月15日亨克·罗杰斯回到莫斯科，并且代表任天堂出巨资收购家用机版Tetris的版权。版权费的价格虽然没有向外界透露，但是这个数字将是Mirrorsoft永远拿不出来的。连荒川实和NOA的首席执行官霍华德·林肯(Howard Lincoln)都亲自前往苏联助阵。

1989年3月22日ELORG和任天堂的家用机协议终于达成。任天堂方面坚持加入一款声明，在协议签定之后，如果和其他出现法律纠纷，苏联方面必须派人去美国的法庭上做证。实际上，这种法律上的争端将是不可避免的。据说ELORG仅仅得到的定金有300-500万美元之多。别里科夫向Mirrorsoft通知，说Mirrorsoft， Andromeda和Tengen都没有家用机的版权，现在版权都归任天堂所有。当天晚上任天堂和BPS的头目们在莫斯科酒店里举行了庆祝party。
(各位看明白了，现在家用机和掌机的版权已经被任天堂和BPS分别掌握在手中。无论是Atari还是Tengen都没有权利制作FC版的俄罗斯方块。)

1989年3月31日霍华德·林肯 愉快(幸灾乐祸？)地向Atari发去最后通牒(传真)，告诉他们立刻停止FC(NES)版的俄罗斯方块游戏。这使得Atari和麦克斯韦都十分震怒。他们以Tengen的名义回信说在4月7日那天他们就已经享有家用机俄罗斯方块的版权了。

1989年4月13日Tengen撰写了一份申请书，要求拥有Tetris的"影音作品，源程序和游戏音乐"版权。但是申请书中并没有提及阿列克谢·帕基特诺夫和任天堂的游戏版权问题。(忽视了阿列克谢·帕基特诺夫真是个大错误！)

与此同时，麦克斯韦利用自己掌握的媒体势力，企图夺回Tetris的阵地。甚至搬出了苏联与英国政府，对俄罗斯方块版权问题进行干预。(好大的面子啊！)结果挑起了苏共(！)与ELORG之间的矛盾。甚至连戈尔巴乔夫都向麦克斯韦保证"以后不用担心日本公司的问题"。(汗……这位麦克斯韦果然不是善主……伟大的苏联政府都对俄罗斯方块关注起来了……)在4月晚些时候，霍华德·林肯回到莫斯科的时候，发现ELORG已经在苏联政府的打压下抬不起头来，而就在那天半夜，NOA方面给他打电话，说Tengen已经起诉了任天堂。(山雨欲来风满楼啊……)

第二天，他面会了别里科夫，帕基特诺夫和其他几位ELORG的成员，以确保他们能够为任天堂的官司佐证。(这回合同里的条款可生效了)随后NOA立刻反诉Tengen，并且开始收集证据。

FC是电脑还是家用机？任天堂大获全胜

1989年5月17日Tengen在USA Today上登载了大幅Tertis广告，虽然法庭大战已经迫在眉睫。

1989年6月Tengen与任天堂的案子终于开庭审理论战主要围绕一个议题展开：NES(FC)究竟是电脑，还是电子游戏机。(大家不许笑，在法庭上这可是很严肃的话题)Atari认为NES是电脑系统，因为它拥有扩展机能，而且日本的Famicom也有网络功能存在。而任天堂的证据则更加切题：ELORG中的苏联人从来没有意向出售Tetris的家用机版权，而所谓的"电脑"的概念则早在和斯坦恩的协议中提到了。

1989年6月15日法庭召开听证会，讨论关于任天堂和Tengen互相命令对方终止生产和销售各自的Tetris软件的行为。法官福恩·史密斯(Fern Smith)宣布Mirrorsoft 与 Spectrum Holobyte均没有家用机版权，因此他们提供给Tengen的权利也不能生效。任天堂的请求最后得到了许可。

1989年6月21日Tengen版的俄罗斯方块全部撤下了货架，该游戏卡带的生产也被迫中止。数十万份软件留在包装盒里，封存在仓库中。

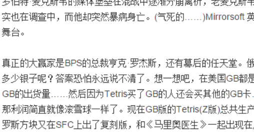
1989年7月任天堂NES版Tetris在美国发售。全美销量大约300万。与此同时，和GB版Tetris捆绑销售的Game Boy席卷美国，美利坚大地上刮起一阵方块旋风。

关于Tetris的混战此时已经告一段落。而任天堂和Tengen之间的法庭纠纷则一直持续到1993年。

尾声：狂赚钱与做白工？！还好玩家没吃亏

尾声Atari Games仍然开发了街机版的Tetris，共卖出约2万台机器。近来Atari Games 被Williams/WMS收购，而那些封存在仓库里的NES版Tetris的命运则没人知道。Tengen不能从其他途径把它们处理掉，所以估计这些软件都被销毁了。但是据说仍然有约10万份Tengen版的Tetris流入了市场。

举报 | 4楼 2013-04-08 15:04 回复





飞天小魔猪ACE
吧主

我们今天在64合一等游戏D版卡里玩到的所谓"俄罗斯方块2"其实就是当年的Tengen版，平心而论，这一版的方块比BPS的版本要好玩许多。首先，这版的操作感和按键设定十分到位，AB分别是正转和反转，而BPS版是用十字键的下来转动，只支持一个方向，按A就直接"啪"地落下来，手感十分不爽；其次，它支持的二人对战，与电脑竞争和合作的模式也让人耳目一新。还有，音乐也是没的说。

罗伯特·斯坦恩，这个版权问题的始作俑者，在Tetris上总共只赚了25万美元。本来他可以挣多点钱的，但是Atari和Mirrorsoft在付他版税的时候没有给足。(应得的报应……)Spectrum Holobyte 则需要和ELORG重新协商，以确保电脑版Tetris的版权。

罗伯特·麦克斯韦的媒体堡垒在混战中逐渐分崩离析，老麦克斯韦在做生意时做幕后黑手的事实也在调查中，而他却突然暴病身亡。(气死的……)Mirrorsoft 英国公司也惨淡地退出了历史舞台。

真正的大赢家是BPS的总裁亨克·罗杰斯，还有幕后的任天堂。俄罗斯方块究竟为任天堂赚了多少银子呢？答案恐怕永远说不清了。想一想吧，在美国GB都是和Tetris捆绑销售，以增加GB的出货量……然后因为Tetris买了GB的人还会买其他的GB卡……要是这么算起来的话，那利润简直就像滚雪球一样了。现在GB版的Tetris(Z版)总共生产了3000万张。(后来GB的俄罗斯方块又在SFC上出了复刻版，和《马里奥医生》一起出现在屏幕上，成为不朽之作。)

至于苏联方面，除了苏联政府，谁也没有从Tetris那里得到多少好处。苏联解体之后，原ELORG的人员都四散到了全国乃至世界各地，许多人继续开发游戏(比方说帕基特诺夫)。

阿列克谢·帕基特诺夫几乎没有从Tetris上赚到一分钱。ELORG本来打算给他Tetris的销售权，但是旋即取消了这笔交易。不过帕基特诺夫仍然为自己能够制作出这么一个世界闻名的优秀游戏而欣慰。他从科学院里得到一台286(当时在苏联可是了不起的电脑)作为奖励。而且分到了比同事们家宽敞明亮的房子。在1996年，亨克·罗杰斯支付给他一笔报酬(还算是个知恩图报的人)，帕基特诺夫组建了Tetris Company LLC 公司，终于能够自己创作游戏，并且收取版权费了。

注：当年俄罗斯方块红遍世界的各个角落，一个本来是吃大锅饭的人在消极怠工的时候发明的娱乐工具成了造福全人类的宝贝，它的价值远远超越了开发这个软件时候的预想。Atari虽然在法庭上惨败，但是拜亚洲盗版商人所赐，Tengen版的俄罗斯方块已经在中国玩家心目中生根发芽，长叶开花，任天堂的正统Tetris在中国反而没人玩了。其实说了那么多，归根到底，平平淡淡才是真。有机会的话，下载一个FC的模拟器和一个64合一的经典ROM，回家体会一下俄罗斯方块的魅力吧……

举报 | 5楼 2013-04-08 15:04 回复

与电软或无关，或有关的岁月（长，罗嗦，压抑，慎入）

只看楼主 收藏 回复

孔少侠 bigboss 9

大概是02年的某一天，常在一起玩游戏好友"潮虫"跑过来找我。这"潮虫"本姓曹，只因其眉毛酷似两条毛毛虫，被一帮人戏称为"潮虫"，且不说他，反正在本文中只是个跑龙套的。

"潮虫"嬉皮笑脸的拿出来三本杂志，递给我，道："你肯定会感兴趣的。"三本杂志分别是电软的100、101期，以及一本记不清具体期数的UCG，接近着他表示要用这个来还债——他欠我一份出去打机的款子。那时的我，并未接触过这个游戏领域，也不知道这是什么刊物，能确定的只是和游戏有关，翻了翻封面，以及定价，我收下了那三本旧杂志，这就是我最初接触电软。

在那个互联网并没有现在发达的时代，孔某人还没有网线，平日里最喜欢的消遣至多是在家里用电脑虐杀一下红警2里冷酷的敌人，或是某个国产武侠游戏中的大反派。而那三本杂志则让我见识到了一个以前未曾接触的世界。

或许和很多人一样，初读这类刊物，会发现很多内容都看不懂，尤其是一些缩写词汇，当时的我，凭借着极其蛋疼毅力，与性质，居然反反复复，前后参照的看了多遍，大致理解了这些东西，也算是自学成才了。在那本100期电软上，第一次看到了《混沌军团》的介绍，感叹如此酷（那时还流行这个词）的游戏人设，又在101的电软上看到了FFX-2中迷人的尤娜，也开始知道有一款如此细腻的RPG神作在这个世界上，也知道了什么是三大主机，何为GB，何为GBA。初遇电软至此。

此后的一段时间，我并未刻意的关注过这些，毕竟是无机一族，还是更愿意用有限的零用钱去换取5元一张的D版PC游戏。而真正让我养成购买电软习惯，或者说对电软产生感情的是接下来的故事。

大概是在03年，那时候还没有14这个词，如果有，那我就是一个14，完全不是现在这个张扬、狂妄的青年。全年级10个班，越往前的越尖，越往后的越傻，还好，我在七班，至少都到最后。在学校，除了成绩，决定一个学生在学校地位的还有特长。而我，成绩不行，什么也都挺短的，也正因为如此，就很少再去关注自己觉得不行的领域，更多的时候还是在玩那些单机游戏，因为自己有电脑，游戏都可以深入的玩，甚至培养了一种我对游戏比较独到的见解。我也就成了少有的游戏行家。我的家乡是一个小的城区，人口不足8万，卖电脑的店面都只有两家。那地方同时兼营盗版游戏光碟，上文里也提到了，我好这口。

起因是《仙剑客栈》，我想找一张这游戏，常去一家其中一家兼营D版的电脑公司逛，那老板和我还算熟，听到我要找这款游戏时念叨，还有一个小姑娘也常来问这个。你懂得，这句话会让人有种小小的期待，接下来的事情你能猜到，我在几天以后遇到了那个"小姑娘"，我也叫出了她的名字。毕竟地方小，所以孩子们大多都互相知道名字很正常，只是通常未曾打过招呼而已。那天，我和她都没淘到想要的游戏，却真正结实了对方，可以聊着天回家。那种感觉，就如同遇到一个知音一样，当你周围的人虽然是在玩游戏，但只是玩玩而已，或者带有明显的功利性，而没有对游戏内涵的理解时，你周围突然出现了一个和你抱有同样想法的，还是很漂亮的女孩子，你会是什么感觉？

感觉难以用语言表述，很复杂。一路走回家（她家那时住在我家后楼），发现有太多东西我们都很喜欢。仙剑？我也是！FF？我也是！混沌军团？我也是！也同样是只有电脑，没有家用机，甚至同样没怎么玩过家用机游戏，就迷上了它们。她带我了解了FF，在此之前我只知道FFX-2，还是101电软上看的，尽管我至今一直都没去玩过（出于种种原因，有了家用机却从不去玩这系列），不过我真正喜欢这款游戏应该是从她的口中开始的，她给我讲萨菲罗斯那把长刀、尤娜如同波斯猫般的眼睛、每代都有的飞空艇……她也喜欢CAPCOM的游戏，我们两个都很推崇混沌军团，结果游戏没火，我却不知怎么的，用混沌的头像用到现在。你是否有这样一种感觉，你喜欢的一个人非常喜欢某样事物，而这件事物你也喜欢，那结果就是，你会为了这件事物而疯狂。我也是，接下来很多年对电软的狂热由此开始，应该是认识她之后，有了买电软的习惯，我当时买的第一本便是赠送电击收藏6的那期，编号我已记不清了，只记得从此以后的很多年，电软我很少漏买。

分享(0)

孔少侠 bigboss 9

接下来的时光很平淡，中学的最后两年，偶尔交换着看看电软或者交换光碟（电击收藏之类的），我那时甚至会早早的出发，在去学校的路上徘徊，然后又装作凑巧的从家的方向出来，遇到上学路上的她，交换书籍，聊一聊。《围城》里的赵辛楣对方鸿渐说过这样一段话，他说男女之间一旦借书，那么问题可就大了，一借必然有一还，两次不留痕迹的接触，我也依靠着这样一种关系，保持着和她的接触，默默的喜欢着这个女孩子。而这样一种状态在2004年打破了，毕业了，作为常年占据年级第一宝座的她，去市里上她的好学校，而我，则要去南方。喜欢她的事，却至始至终都未曾提起过，骨子里我应该是个挺理性的人，我觉得即使告白什么的，也是很没希望的，又或许对方根本没那感觉，也就从未说过，就好象有人说，告白最大的代价不是被拒绝，而是失去一个朋友，我怕。成绩，以及未来不确定性摆在那里。SO，朦胧的初恋就是这样美好，美好的让人不敢去碰，因为怕一碰就马上消失，我没碰，因为我知道肯定会碰碎的。
读电软的狂热期至此。

04年的夏天，我背着包，拽着箱子自己搭飞机去了南方，除了那些常用的生活用品，我还带了在东北买的最后一本电软，那是140期，封面是FF7AC里的蒂法，里面有什么内容，我却已记不住了，只记得机翼里发出轰鸣的声音，以及我对接下来日子的迷茫。我们总是会下意识的反对改变，只因为我们都对未知存在着一种潜意识的恐惧，接下来两年的日子就像这句话里的内容一样，每天活在对明天的未知中，你不知道你所学的东西会带给你怎样的生活，也不知道"明天"你离开学校会怎样，周边网吧与报刊亭的电软就成了平日里对乏味校园生活的调剂。现在回想，那时我居然能把攻略当作小说来看，还非常有耐性的看完了，甚至还要对照前后的人物名称，以及物品。鬼泣出到了第三代，三上真司准备砍自己的脑袋，GBA进入了末期，NDS和PSP开始崭露头角。
混混噩噩的日子至此。

06年，以实习为借口的我"逃出"了学校，在窝着玩了几天游戏之后，我在网上给一家游戏公司投了简历，是应聘做客服GM的，我当时根本不懂得怎么应聘，如何写简历，用记事本敲了一个只有66个字的文档就按照邮箱发了过去。让我颇为意外的是，居然通过了，而后又通过了面试。再此，感谢一下领我进这圈子的马姐。GM其实并没有之前想象的那么好玩，你要面对很多条条框框，又要记住很多注意事项，更糟糕的是，你还要每天熬夜和挨骂。大概2个月后，GM工作告一段落，在两位贵人的帮助下，我做起了黑盒测试，而后又该做了策划，至今，我一直保持着买电软或者看其他游戏杂志了解资讯的习惯，我有时觉得，我这么做的多半原因都来自于多年前对那个女孩子那种懵懂的感觉：我认识她的时候总是能感觉到一种距离，那是由成绩，能力等多个方面组成的，这些东西是我没法缩短，我觉得好像只有游戏能让它拉的更近一些，也只有游戏是我和她这两类并不相同的人生活的一个交集，这句话是我再次遇到她时感悟到的。

其实我和很多人比，我并没有对电软有如此强烈的感觉，它更多的是一个记录者，承载着我对过去10年记忆，承载着对朦胧初恋的一丝记忆，对混混噩噩校园生活的记忆。就如同很多人喜欢听老歌一样，音乐本身或许优美动听，而我们所听的更多的是那首歌所承载的，当时的一种心境。每每翻起电软，也是在翻阅自己过去的一种心境，一种有一点酸，带有一丝隐涩的初恋。

亲爱的网友，感谢你能看到这里，以上，是我的故事，也希望你能在这个贴吧中，留下你的故事，留下你那一段被电软所承载的过去，或艰辛，或幸福，或激情，或落魄，总之，不管是怎样一种心境，都是你人生难得的体验，它借由一本杂志所承载，所贯穿，书写出来，让更多的吧友读到它，它会让更多的人，想起他们各自或许已经褪色，并开始遗忘的岁月。
孔少侠
2012年3月1日夜

Jus啊喂 mother 10

黄金IC_改 winner 8

现在才发现头象是混沌,当年还是用得是电脑玩,结局我已记不起,只记得一片草原和那两个人...至于电软,有千言万语,却不知为何堵在心中...也许是手机不好说吧(笑)

鬼畜夜行 true_end 11

凡是流金岁月我都精

刚大母嗒 bigboss 9

魔灵傲雪 NPC 6

= =许久没来，电软在停刊了。。。顶少虾

最后の武士 winner 8

本文有以前dr后面读者长篇投稿的文章的味道!!最喜欢情感类了

黄金IC_改 winner 8

ls想说的是game bar吧

moon夸我微操好 1UP 1

那个时候都是同学买啥我看啥。 不过同学里以UCG党居多。
好在有个关系非常好的同学是电软党。

不过后来这个同学从哈尔滨搬家到海南.. 到了后来大家渐渐的也转成了网游党。

就像到了大学发现周围没有玩真三的，全是DOTA帮一样。 缺失了氛围就很难坚持下去。

一直除了在网页上看看相关新闻就不再买杂志。 也许很多人也和我一样吧。

鬼畜夜行 true_end 11

@破星之焰

小小枪手心 1UP 1

电软我以前在初中的时候也买过，现在偶尔在学校的图书馆中看到，但早已没有当年的好奇和期待了，今天偶然得知电软停刊，心中难免有所感伤，再见了电软，再见！

你是我的风景
我却无法为你停下

okok11a 1UP 1

电软在我心里不单是一本杂志.
它是我的一段青春与回忆啊!!

吃_心绝对 bigboss 9

这就是电软的价值所在

8——28蔬菜汁 winner 8

啊，少侠，好久不见~

囧又3红了 true_end 11

申猴子鼠 金手指 12

支持！！！

宇多田的礼物

只看楼主 收藏 回复

潘多拉v1 BOSS 7

前些日子多田不远很多公里来我的城市看我，寒酸的我也没给人家安排好，粗茶淡饭的将就了几天，但是多田此行却给我带来了两件珍贵的礼物，300期的电软，上面有编辑的签名，还有就是电软10周年纪念金币，这个全国拥有全套的也是屈指可数的，在此感谢多田，感谢电软 ——潘多拉敬上

分享(0)

圣德太子丿 true_end 11

目测这玩意的抢手度直逼319 话说各种看好那套金币啊 不过怎么没听说过 内部货？

小腐takuma bigboss 9

Jus啊喂 mother 10

金币记得是零几年时候的吧

Kings2046 1UP 1

恭喜老潘！！！！赤果果的晒么这是？

杰城14桂 金手指 12

想念熊，@最爱HIKKI

部长太多 遥不可及 14

特供货

黄金IC_改 winner 8

刚买的时候就看见书上有提这个=。=没赶上！

最爱HIKKI winner 8

哈哈哈哈哈 不客气不客气~~~~~~~~

赤巴脚大仙 winner 8

金币真心想要...

把国米踩在脚下 BOSS 7

也好想入手一套金币啊。。。

4083532位粉丝 bigboss 9

最可恨是 丫居然挂到淘宝上买！！！有J8

电子游戏软件 十周年 纪念 金币 ¥500.00 运费：0.00
潘多拉动力特区 给我留言

马法路飞2 金手指 12

潘叔·····

doona1122 level_up 2

额 那本杂志已被遗失...

海贼猎人香克斯 NPC 6

艾德桑曼利 bigboss 9

没有319没有金币没有300的人正在含著手指眼巴巴地看著你们

20 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧

发表回复

分享到：

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

皇冠身份 发贴红色标题 显示红名 签到六倍经验

兑换本吧会员

赠送补签卡1张，获得[经验书购买权]

我在贴吧

睡神0083 0 [获取]

我的本吧信息

排名：690 – BOSS 7

经验：259/500

推荐应用 NEW

斗地主 美女直播 t豆娱... 终极教师 食神争霸 百度钱...

原本老死不相往来的两本杂志，如今惺惺相惜，不胜唏嘘

只看楼主 收藏 回复

楼主 大目艮 1UP

电软纪念特辑
与青春有关的日子

十年恩怨，一笑释然？曾今游戏界南北纸媒的代表，一直是老死不相往来，如今惺惺相惜，不禁让人唏嘘

UCG和电软的恩怨，在多边形的微博早有提及，

如今物是人非，多边形早已远走腾讯，风林，星川明人杳无音讯

那会UCG是亲《电脑游戏攻略》的吧，都是南方，一个做TV一个做PC，没有实际竞争关系

大家都了解多少两家的恩怨呢？说来听听

分享 (1)

空空卡罗特 true_end 11

是促进销量吗？

---

djamh 1UP

这期游戏机里写了电软史，买了看了，辛酸啊。

★绝望冲击★ 金手指 12

鬼畜夜行 true_end 11

风林在微博还有讯息呢，前天就喷这期了呢 招呼不打就拿别人照片登什么的

---

aixixia true_end 11

目前是一家独大，怎么整都无所谓了。
——来自 爱贴吧 Windows Phone 客户端

沙迦茬 金手指 12

这种事算了别提了=_=恩怨是非，早已过去，过去之事，何必从头讲来！？谈笑风生足以。可叹可叹，国有二王岂能独大？兵败粮绝，唯有一拼。同在屋檐下，应携手合一，今事如此，莫谈莫谈！

不谈假球 1UP

兔死狐悲吧

---

xingguangbo1 1UP

实在太感动了，我是2005年8月份坚持买电软的，虽然后期制作很差劲，但我坚持买，只为那份电软情，小沛，宇多田等编辑致敬

挪西索斯 level_up 2

十年生死两茫茫，不思量，自难忘
看了这期游戏机里小沛的回忆录，真心的流泪了，不为光为了电软，也为了自己曾经的那份青春和热情

LIMBO

笑三笑三笑 NPC 10

唉 只能说是 兔死狐悲 总之我不会买 杂志都没了 现在编怀有P用啊
难不成《游戏机》想看看大家的反映 然后来个借尸还魂 幕后收购《电软》？？？

元英漫畫吧 YUANYING

斯哥谱 金手指 12

UCG亲过电脑游戏攻略？？？？
这两家杂志就算快死时候的电软也不傲电脑游戏攻略、，除了95年做过仙剑的吧

---

micapple BOSS 17

我一直不知道《电电》是啥。自从电软一月两本开始我就不买了，那时觉得太贵了。

poduoduo			
score	871341	wins	63
kills	1028	losses	78
deaths	1092	w/l	0.81
kdr	0.94	time	58:45:14
spm	247.2	skill	258

[M98B] 222 kills Longest Headshot 309.4 m

电完祈 winner 8

这是最直观的表达了ucg也怕死的心态，借由缅怀电软来呼吁读者不要抛弃他们

宇雠85 金手指 12

杂志刚看 很感动

北京小斌 true_end 11

看了文章，确实为电软可惜
——来自 爱贴吧 Windows Phone 客户端

艾铃吉祥 必杀技 3

不相往来谈不上，编辑们都有往来的——貌似有点SNK和CAPCOM当年的感觉。
不知道投资方是怎么想的，反正我是一步步看着电软死掉，幸亏当时有UCG这个新星可以投奔

《电软》倒下的原因只有一个——不思进取。

阿努巴卡克 1UP

96年开始买电软，2000年开始转投UCG，原因是电软广告越插越多，UCG承诺没广告还全彩（当然现在广告是有，但不算插到影响阅读）。直到今天入手UCG才直到电软去年已停刊，不胜唏嘘，岁月不饶人呐！

---

lc7216101 1UP

看哭了，不管怎样电软陪伴我初中到大学，无法言表我的感觉

桐生越马 winner 8

不管怎样。不管出于各种目的，榨取价值也好。。。我觉得始终是种尊敬。而且能更了解当时小编的状况，不是么。有点心酸。最后菜汁叔提到我们的时候，感觉却一点也不好。。。。。。唏嘘。

岸边_露伴 winner 8

这是哪一期啊，自从电软停刊后就再也没买过关于家机的杂志了……

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表





lnyht0

1UP 

半夜去多玩论坛看lol视频，突然被右下角的弹出窗口吓到，以为是愚人节的玩笑，原来是真的，虽然我不是死忠，不是什么游戏迷,大学四年来也没再买过本杂志，不过看到停刊消息,还是不由得想起高中时偷偷攒钱买psp，然后无聊时就去书店看书,然后带一本读者和一本电软回去，然后在课间或者是晚自修时偷偷看，特别喜欢找psp游戏介绍，毕竟我就只有psp，当时电脑是小学买的老机子，玩不了大游戏。

本来有个梦想是过几个月毕业上班后，赚了钱去买ps3的，然后捧着电软看秘籍，现在看来是没戏了。

记忆中有一次的一个专栏讲的是关于ps2游戏 旺达与巨象，我完全被吸引住了，不仅是游戏的画质逼真，而且内容感人，爱情。。。。。也拜小编所赐，讲的太感人（非游戏评测，貌似是什么透过游戏看本质的栏目）

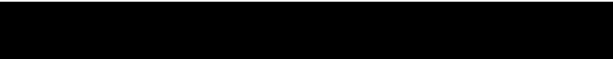
我记忆中难得的叛逆日子从小到大没几天，感谢那时有psp和电软陪伴，虽说psp买了才一个月就被偷了。。。噢对了，还有感谢掌机迷。

大二怀念被偷的psp所以又买了一个，不过青春不再，发现对游戏机兴趣不如以前了，除了mhp2G，没什么能吸引我了。准备再拿出来玩玩吧，都有灰了。

最后说什么好呢，再见吧

分享 (0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2013-04-05 04:06 回复



电子游戏软件吧

我艹你个狗 NPC 6

《电子游戏软件》前称为《GAME集中营》中国第一本有了刊号且正式发行的月刊类游戏杂志，是中国游戏刊物中当之无愧的龙头老大。直到十几年后的现在，依然有着无数的FANS。然而在95年，却是电软最为黑暗的年代，由于对现实的抨击，电软被勒令停刊，直到95年10月，才再度凤凰涅磐，却已经物是人非。很难有人说清到底是因为什么才被停刊的，但在，在停刊之前的几段评论中，却确实触及到了当时媒体宣传的底线。他们嘲讽的一些光明正大制作散装光盘与假冒游戏的企业，根本就是某些国家机关的三产或者某些上层官僚的家族企业，在那个政企不分的年代，这就是自寻死路，在如今，这个网络发达、私人博客横行的年代，这些都不是问题，但是在当时，这些就是罪无可恕。《电软》的停刊与复刊，牵动了当时数十万人的心，关于停刊的理由也是越传越凶，甚至当时不少的玩家，直接写信去骂那个落井下石的《电子游戏与电脑游戏》这个杂志的编辑。然而无论如何掩盖，真相总有大白的一天，而与此成鲜明对比的，是中国玩家矢志不渝的精神。



分享 (0)

举报 | 1楼 2013-04-02 09:16 回复



叫村的猫 2P 5

字太多没看完!

举报 | 3楼 2013-04-04 21:38 回复



顶级40书 2P 5

game风景线

举报 | 4楼 2013-04-04 23:37 回复

卡之毁灭 金手指 12

面对黑暗有怒吼可以，但要公开抨击还得看时代背景。



当我凌晨四点醒来的时候我发现我的psp还处于开着的状态.努力想想起来自己是几点睡着的.可是发现这次的努力是徒劳的只有习惯性的闭上眼睛关掉机器继续睡觉.

我叫oracle.一个大四后半的死大学生.没工作 没女朋友 没车 没房 没有所有一切走上社会以后慢慢应该有的东西.我只有一台电脑.和众多的游戏主机.宿舍因为大四后半的关系.这个学期开始大家陆陆续续的都搬了出去.或工作或回家或去导师那里实习,每天宿舍只有我一个人.早晨12点起床.好吧,姑且算是早晨.无所事事的看看网页 聊聊msn 看看人才招聘网站.然后出门吃个饭打打球回到宿舍继续上一句的活动.过去管这个状态叫幸福而忧伤的大四后半状态.而现在.很多人都管这个状态叫宅了.而我也就成了409唯一的宅男,周而复始.静待毕业

我喜欢游戏.尤其是tv game.过去高中的时候捧着gba一宿一宿的玩牧场物语.追那个清纯又懂事的护士MM.也可以上自习的时候玩那大半看不懂的信长野望.只招名字熟悉的武将.比如猴子 比如半藏.叫嚣着天下布武的时候被班主任逮到然后主机被没收.每天在寝室无聊的时候我总会把电脑旁边常年充电的psp拿起来玩玩棒子里的游戏.以此打发宅男每天那无聊到无聊的要死的时光

大学四年养成一个习惯.寝室几个室友大多对tv game了解不多.大多酷爱网游.酷不爱tv game.酷爱拿起我的psp来new game一路到期.却酷不爱先问问这个游戏是不是自动存档或者我有没有存档.所以我的游戏记录每每总被无情的消掉或者重置.我只能苦笑着说.没事儿我再来吧.而我心里却是地狱般的蹲在墙角拿一小人儿扎啊扎.扎他到死.白活了这么多.我养成的那个习惯其实就是把我记忆棒里的存档改成psp不能识别的其他文件名.比如我就不说这是nba.这不是怪物猎人等等.这样一来两全其美.寝室网游众也爽过了.而我也不会蒙受损失.我自认自己120的IQ还是很对得起自己的

人都说不在大学里恋爱就在大学里变态. 我承认我快要在大学里变态了.不过这个是有前提的.人还都说.宁抢理工大馒头.不动理工大女生.所以我变态也是有理由的.人又都说了.人其他不抢馒头动女生的主儿是什么心理?我说.请参照好白菜都让猪拱了这一至理名言.而我恰恰最不喜的蔬菜就是白菜.所以我不去拱它们或者她们.这就是我为什么要一直变态着的原因.以及发展到现在宅的原因.

说实话.再怎么不如馒头的女生堆里也有让人眼前一亮的画卷儿.可是这些画卷儿要么被别的同学拿走了.要么不是我的审美观可以接受的范围.所以大学前三年我一直保持着很好的馒头饮食习惯.只是那天看到佳佳以后我才觉得.原来笼屉里还是有水晶小包子的

佳是那种看起来应该是抢手白菜型儿的女生.可是让人奇怪的是这四年来一直没人拱......让我更奇怪的是这种抢手白菜竟然会在我们那种汉子比例是妹子比例好几倍的班级里出现.和佳佳的偶遇不像一般小说里说的什么那是一个风和日丽的午后.天空中到处飘着夏天气息的风.其实这都是扯淡.风和日丽的飘着夏天气息的风的时候.大家都在宿舍里窝着睡觉或者打牌或者冲凉.哪儿有人在太阳底下等着你遇见呢.所以说小说就是小说.来源于生活但是不一定反映生活.我遇到佳的时候是在学校外边的小饭馆.等我最爱的大猪腰子盖饭的时候无聊拿起手中的掌机.戴上耳塞开始无聊的玩英雄传说.过了一会儿我发现我旁边多了一个人.我猛一抬头发现一个很漂亮的女生眨着大眼睛看着我笑.那零点零几秒的时间里我脑子里闪过许多念头.比如我遇上出卖色相打劫的团伙了.比如我遇上主动搭讪的风尘女子了.比如我踩着美女的鞋子了.这时候她开口了:你好.这么久在我周围终于发现玩掌机不是纯听歌看电影的人了.我叫佳.土木04的.你呢?

这时候我才发现.我刚才零点几秒的想法完全是小人之心度君子之腹了.我只能扶了扶快掉下来的眼镜儿.回了一个自认为比较阳光的微笑说.叫我oracle就成了.我04通信的.哈寂灭马戏德.

接下来的半个多小时里让我基本忘记了那本来是美味的大猪腰子盖饭.oracle子有云.为人不玩GAL 再谈恋爱也惘然.我很不得这时候凭空多出几个选项让我选择来换得MM几颗心的好感度up.半个多小时我只是说.她只是看着我继续笑.只是偶尔插一句话.最后她看看表说晚上还有约.互换下手机号吧.我才想起来我是来吃大猪腰子盖饭而不是来做游戏知识普及的.

回到宿舍发现桌子上的手机有一条新短信息.发现是她发来的.

"有空一起联机吧:)"

这一刻我觉得.其实宅男也是有幸福的春天的.而电车男果然不是发生在小说中的故事,爱玛仕还是会走进寻常百姓家的

那以后的时间就是两个同样无所事事的大四后半生每天聊天.逛街.联机.跑招聘会的日子.过得也快也慢.我们的关系一直在好朋友和男女朋友之间徘徊,我没有进表白.而她也没有进一步发展的迹象.一切就那么平静的走着

时间就在怪物猎人和大蛇无双的联机的日子里慢慢的走着.有一天她突然问我为什么把存档叫那些奇怪的名字?

"因为那里不会有人去看啊.可以当作自己保留秘密的地方.呵呵"我用这个理由掩盖了那个挽救自己存档的借口.

"哦,那你的机器借我可以么?我想要看看你的秘密是什么.可以么?"这句话说完的3分钟里她就那样看着我眨着大眼睛笑啊笑.脸上带着微微的红色.而我缺那样不知道说什么做什么的呆了3分钟.最后还是她发问了

"可以么?说话啊"带着嗔怒的口气问我

"哦...哦,好的啊."

"太好了.那我走了"然后她拿起我的钢琴黑psp走了.只留下了发梢上那迷人的香味

隔天下午.佳来还我机器.脸色还是和昨天一样微微的红色.

"喏.还你机器.原来你说的秘密都是骗人的啊.那些存档你都会去看它们么?还是只是修改一下就再也不动了?"她还是嗔怒妆的质问

"啊啊...那些是防治存档丢失才改的名字.现在同学都不在了,也就很久没动了.也不是骗你的.嘿嘿"我有点不好意思

"哦...原来不是你的秘密啊...那我先走了"佳有点失望.她转身上楼了

和平日不一样的是.她那大大的眼睛再也不是眨啊眨的笑着看我了.而是蒙上了一层灰蒙蒙的失望.而这失望我却不知从何而来

时间和水一样就这么也快也慢的流着.那天以后佳很少和我出来联机了.也很少一起聊天吃饭.发短信打屁了.我的生活又回到了过去的宅属性生活.平淡如水.中午起床.出门.回来.上网.睡觉.平淡的不能再平淡.

再往后.我穿上学士服.和许久不见的同学一起吃散伙饭.毕业合影.毕业实习.毕业旅行.我.要毕业了

离开学校的那天我偶然遇到了佳.礼貌性的问好后她终于还是笑着和我说话了

"还好么?"

"恩.还那样儿.你呢?"

"我要回北京了.家里给我安排好了"

"哦.我签了家还过得去的单位.也马上南下了.呵呵.以后估计我们联不成机了"

"是啊.直到最后你还是没有看看那属于你的秘密么?呵呵.那么.oracle.再见了"

在那个六月末的午后.我和佳这样简短的对话的结束.也给我的大学生涯画上了一个最后的句号.我收拾好自己的东西离开了那孤单了半年的寝室.背上我的主机和那带给我半年快乐时光的psp.我要南下了

工作了一个多月后的一天.偶然拿起psp备份存档.当我打开savedata文件夹的时候.我彻底的呆住了.佳眼里那灰蒙蒙的失望的原因我也找到了.

存档门中间多了一个文件夹.名字叫:属于我的秘密.打开来里边是一个名叫只给你看的秘密的txt文档

"oracle.也不知道你会不会看到我写的这段文字.也不知道你这榆木脑袋看到这段文字的时候是什么时间什么地点.和你一起这么久.我很开心.在我眼里你并不是单纯的玩伴的存在.在我心里.我觉得你是特殊的存在.我把属于我的秘密写在你的秘密地点里.那就是:佳喜欢oracle.你直到么?"

那之前.oracle是个宅男.他只直到玩游戏.

那之前.oracle以为佳只是一个喜欢玩游戏的漂亮女孩儿.

那之前.oracle曾经想过自己和佳会不会走到一起.最后的结论是.爱玛仕不是每 个人都有的呢.别扯了

而那之后.oracle才想到.属于自己的秘密.最后只能留在那根2G的记忆棒里.遗失在那个带着满是夏天味道风的午后了

此去经年，应是良辰好景虚设。便纵有千种风情，更与何人说?

竟然分楼了...今天格式化记忆棒的时候忘了备份了..所以借题发挥瞎写了一篇....
大家爱看的就看看...
另那图是帝国少年的.我不知道推过没...
本文故事实属虚构如有雷同是你抄我
:P

不是抒发帖啊...
原创小说帖......- -!

3楼没说明白啊..
记忆棒格式化没备份忽然来的灵感原创的小说............
和真实组织个人无关......

只是因为psp记忆棒格式化没备份存档忽然郁闷写了玩的...
貌似没打算投
我的猎人...大蛇无双....还有其他半截的存档....

为啥我只认识普通女?

帖子转型真快啊....- -!

个人作品 转载注明

不是武侠男
睡觉 明天回学校见导师...
晚上鼓捣了一晚上论文前两章
还说写个另一个结局呢- -算了...有空再说

你们把我的帖子转型成交友+书友讨论帖了T-T

请叫我万能的偏科男呦

脱靴转身

这本赠品真是让人怀念DR当初的辉煌！！！

只看楼主 收藏 回复

部长太多 遥不可及 14

分享(0)

空空卡罗特 true_end 11

木见过(~_~;)

举报 | 来自掌上百度 2楼 2012-04-02 20:09 回复

部长太多 遥不可及 14

举报 | 来自掌上百度 3楼 2012-04-02 20:14 回复

芭月爱佳 1UP 1

有印象！

举报 | 4楼 2012-04-02 20:27 回复

easycat81 true_end 11

我也有，好像不止一本

wangjunfeng292 1UP 1

一共有两本

贴吧游戏

无兄弟 不激情 攻杀沙城，掠抢元宝

推荐 来自 贴吧游戏

最爱HIKKI winner 8

一本黄的一本兰的 之后就么有了 变成报纸了~

部长太多 遥不可及 14

我还有一本找不到了

囧又3红了 true_end 11

我木有啊

残月DD 1UP 1

本来有的 结果不见了

‖守序中立‖ 1UP 1

我以为是送多罗那次呢

部长太多 遥不可及 14

多罗那次你买到了吗？

ccf1st 金手指 12

我有，两本

女儿国卖黄瓜 金手指 12

02年的赠品，一共送了两本

skiesion2006 level_up 2

应该是100期之前的两期增的吧，第一本比较厚，还有GBA黄金太阳的攻略呢，很怀念

暗守克莱唯斯 1UP 1

还有一本死或生，霞封面，零二年九月增品

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及“七条底线” 分享到：

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

这个赠品真是让人怀念DR当初的辉煌！！！

女儿国卖黄瓜 金手指 12

忘记是那一期的了，有知道的说说啊
还有谁有啥赠品的继续秀出来怀念下

分享(0)

举报 | 1楼 2012-04-21 22:08 回复

小腐takuma bigboss 9

萌死了

举报 | 2楼 2012-04-21 22:42 回复

weibo.com/endlessnine

鬼鮁姬 金手指 12

萌死了+1...orz

举报 | 3楼 2012-04-21 22:50 回复

红魔自由电子 BOSS 7

一直都放在橱子里 呵呵 多罗的玩偶很棒

举报 | 4楼 2012-04-21 22:58 回复

女儿国卖黄瓜 金手指 12

还有忍着游戏的飞镖和凌波丽的塑料扇，以及最终幻想的笔筒，其他还有啥的楼下补完

路赛亚 NPC 6

送玩偶！这个是第几期的？价格还是9.8不变？
记得以前还有送过双蛇戒指的。

部长太多 遥不可及 14

300期这都忘了！

潘多拉v1 BOSS 7

这应该是2004年左右的某一期，那本杂志是15元，而并非是9.8元，里面赠送多罗猫，我的那个让我老婆搂着给挤变形了…………好吧，尽管你们邪恶去吧

孔少侠 bigboss 9

我还买过送FF的打火机那本呢

女儿国卖黄瓜 金手指 12

送打火机是那期啊？

赤巴脚大仙 winner 8

是200期的赠品吧？？？前几天帮俺妈搬家无意间捡到，…额…得给它洗个澡…小多罗对不住啦

伟哥牛杂店 1UP 1

多罗，仙人掌君，鬼泣的十字吊坠，新世纪福音战士的扇子，生化安布雷拉公司标记的杂物架，还有什么忘记了

申猴子鼠 金手指 12

这个我一直都留着呢~

路赛亚 NPC 6

记得好像买过200期，封面还是但丁那个，但是没见打火机啊，玩偶肯定要早得很了，风林最喜欢这个

路赛亚 NPC 6

求生化安布雷拉公司标记的杂物架照片……这个听起来好像很大的东西到底是怎么装在杂志塑料包装里的……

发表回复

分享到：

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

真的很怀念那些逝去的。

只看楼主 收藏 回复

q6818369李 (mother 10)

包机房因为一个小学生，ps2全被大盖帽没收了，只剩下两台破电脑和一台360,再也找不到当年的感觉。
现在的游戏，越来越多的是独乐乐而不是众乐乐了，越来越觉得，两人一起在一台主机上的欢乐，远远超过一个人面对着屏幕。

分享 (0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2013-11-18 20:17 回复

q6818369李 (mother 10)

看着现在的小孩们渐渐的被网游困在了水泥监狱里，以前好多个小伙伴一起玩一台红白机得日子，再也不会出现了

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-11-18 20:19 收起回复

部长太多: 怀念 2013-11-20 19:42 回复

我也说一句

q6818369李 (mother 10)

我们的童年，有fc，有ps，ps2，土星，n64，psp，有马里奥大叔 有湿内裤，有吉米，有莱昂，现在的孩子，只有pc……也许，这是时代发展的结果 但是，这是好的发展还是坏的发展？渐渐的pc取代了一切，社交，娱乐，亲情，友情。
这就是发展的后果吗？主机所带来现实的接触，难道已经都成为过时的事物了吗？

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2013-11-18 20:28 回复

828三明治 (true_end 11)

越长大越孤单，现在我越来越讨厌自己一个人玩游戏了。

举报 | 4楼 2013-11-18 20:37 收起回复

q6818369李: 一个人盯着屏幕的感觉很难受 2013-11-19 07:25 回复

828三明治: 回复 q6818369李 :可不，没什么乐趣 2013-11-19 11:08 回复

我也说一句

aixixia (true_end 11)

看到网游就头痛，玩多了烧钱烧心

举报 | 5楼 2013-11-18 21:01 收起回复

q6818369李: 是啊 2013-11-19 07:25 回复

我也说一句

安闲_铃 (金手指 12)

现在的孩子回去打网游上学聊游戏也确实是现在的交流方式，即使是窝在家里打家用机，对社交也没有什么促进作用。我们怀念的只是联机和游戏带给我们的感受，tg是一种几十年延续至今的形成的文化，但很遗憾在国内本来就没有形成这种文化氛围，我们有我们的童年，我们不能否认他们的童年

举报 | 来自Android客户端 6楼 2013-11-19 12:51 收起回复

q6818369李: 我们小时候说的是：我把什么什么技能用出来了，把什么装备刷出来了！ 现在是：我买了什么什么装备花了多少多少钱呢！然后旁边人说你不行，我买什么的时候用了好几百呢！ 我就受不了这个，游戏反而成了一种负担。 2013-11-20 18:33 回复

安闲_铃: 回复 q6818369李 :他们是愿打愿挨，所以我觉得当今网游，还是暴雪的平衡性更强。tg也有这种类似情况，比如DLC，大势所趋，我们只能感叹 2013-11-20 21:54 回复

我也说一句

分享到:

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

方形仙人球 BOSS 7

换血？从电软创刊至今唯一留着的就是我们伟大的主编同志，再换一次又怎么了？当然次世代这次极其不人性的裁员确实很过分，但那也不是新编辑的错啊

分享 (0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-05-04 18:24 回复

潘多拉v1 BOSS 7

俺娘小时候就告诉我干啥事先用脑袋想想靠不靠谱，然后再去做，有一次我弟弟在水坑旁边蹲着拉粑粑，我就好奇，看看粑粑是怎么拉出来的，于是我就蹲在我弟弟后面仔细看，我弟弟当时小，看我蹲着，也头朝下，屁股朝上的瞅自己的PP，结果身体失去平衡，脑袋一下子插到臭水坑里面了，所以，我觉得这事挺不靠谱的，长大了，我以为天底下最不靠谱的事就是小时候的这个悲剧了，没想到，电软突然转型变成学术杂志了，于是我说好吧，我屈居第二了......

举报 | 2楼 2012-05-04 18:41 收起回复

方形仙人球: 前办段差点把我看蒙了...没办法啊，只能先赚奶粉钱，总比一直沉寂下去强
2012-5-4 19:05 回复

白色d独角兽: 回复 @方形仙人球 :当一个纯真的女孩子为了生存下去不得不去卖13了，口中喊着，等我赚了钱，度过难关了，我回去还是那个人见人爱的邻家女孩。 LZ觉得可能么
2012-5-5 20:25 回复

潘多拉v1: 回复 @白色d独角兽 :**，这段话大亮了，嗷嗷亮......
2012-5-6 18:37 回复

我也说一句

马法路飞2 金手指 12

什么换血？

举报 | 3楼 2012-05-04 20:35 回复

测测今日幸运宠物！ 射手座 今日幸运宠物是：马路飞 财运大涨！

马法路飞2 金手指 12

好吧··我知道了

测测今日幸运宠物！ 射手座 今日幸运宠物是：马路飞 财运大涨！

部长太多 遥不可及 14

好吧•••我也知道了。

我会扯断你的老二再把它塞进你的嘴里，求饶也没用

贴吧游戏

像素大战，邀你来当骑士 点击共同进入像素时代

像素骑士团 像素大战 我有我的骑士

推荐 来自 贴吧游戏

人节 金手指 12

懂了...

gba1984 bigboss 9

换血未必是坏事，也许新鲜的血液能给我们更大的惊喜。

just白相相 金手指 12

如果真要复刊
那么首先我们需要等待
其次我们要冷静客观的看待

黄金IC_改 winner 8

还是看会出现什么样的情况吧

部长太多 遥不可及 14

今天什么情况？

分享到:

发表回复 发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"

贴吧特权 | 图片 | 视频 | 音乐 | 表情 | 涂鸦

开通超级会员发贴6倍经验

发表

中国国内电玩杂志内幕

收藏 回复

61.49.207.*

回顾历史是件很有趣的事，创造历史的当事人通常在当时都不会有那种带着某些使命感的自觉，而他们面对充满不确定的前途时所做的努力却会被很多人传诵和铭记。在这里我们将要回溯的，并不是什么特别了不起的内容——实事求是地说，"电视游戏"直到今天，在国内也还没有成为一个成熟的、可以为国家经济创造可观效益的产业，若要展望前景，短期内也是乏善可陈——但是，报道电视游戏资讯的媒体，至今在中国确实已经走过了十余年的历程。在这里，我们将一起回顾的，就是在这十余年中，中国电视游戏的资讯媒体，是怎样从诞生之初的婴幼儿时期开始，走过了清涩而洋溢激情幻想的童年，步入充满希望、走向成熟的少年阶段。孕含希望的胎动——中国电视游戏资讯的史前时期（1990-1993）
从电子游戏这玩意进入中国以来，整个八十年代间以其巨大的魅力俘虏了无数青少年的心，也因此不止一度被当作洪水猛兽来看待，不止一度遭到电子海洛因等说法的打压……不过，正如当年甚至连《编辑部的故事》这种轻松搞笑的单元电视剧也会被人评价为毒草，还需要广电部领导顶着风险，力排众议才允许播出，而在今天"毒草"这种说法只会被人们拿来当笑话听一样，电玩的存在意义被社会认同和接受是大势所趋，是历史发展和社会成长的必然，但这绝不意味着搞起这一行的人便可以顺顺当当地创业打江山，而正相反，直到今天，从事电子游戏开发和资讯的人，大多数也仍要面对着来自社会和家人的偏见与阻力。所以，在这一行业第一线奋斗过的前辈们，才更值得我们去纪念，去尊敬。
若要回顾整个国内电视游戏资讯的历史，那么在公认的中国大陆电视游戏第一刊《电子游戏软件》之前，比较有必要提到的两本读物，是福州傅瓒编纂的《电子游戏一点通》，以及上海叶伟张弦编写的《电玩迷》。
说起福州这地方，着实和早期国内电玩圈子有着千丝万缕的联系，想当年fc《坦克大战》的加强版，便是福州十六中电子游戏开发部研发的，而后来以在红白机上推出了大量国产原创和改编的中文rpg而著名的外星科技公司，也是在福州诞生的高科技企业，电软著名的编辑特工黄在一度离职回到福州期间，也曾受邀担任过该公司的顾问。
傅瓒便是在这样的土壤上出身的一条好汉，在90年代初期，他策划编纂了涉及各类游戏的综合攻略本《电子游戏一点通》系列丛书，发行遍布全国各地，成为玩家们的必备手册。后来进入《电软》的时代，《一点通》不再继续推出，而傅瓒的双先贝科技公司则专心致力于各种商业用娱乐产品的软件和芯片的开发，但对于每一个从80年代后期红白机时代走过的老牌玩家而言，《一点通》都会是令他们难忘的启蒙读物之一吧。
《一点通》之后，另一在当时有较大影响的电玩攻略及资讯系列读物，便是诞生在上海的《电玩迷》。《电玩迷》因为主要以编者和一些高水平玩家供稿，所以比起主要靠翻译国外书籍和收集港台资料而成书的《一点通》，在文章水平和实用性上均要高出甚多。
不过可惜的是，《电玩迷》的运营者们在很长时间内一直没有争取到书号或者刊号来确立其作为正式出版物的身份，所以未能给自己创造长期的稳定生存和发展的条件，因此，在《电子游戏软件》登场后，《电玩迷》终于作为过渡时期的读物完成了自己的历史使命，消失在玩家们的视野中，但作为《电玩迷》缔造者的叶伟和张弦，并没有随之从这个圈子淡出，在以后的岁月里，他们以《电子游戏软件》的撰稿人身份而活跃，撰写了许多攻略、游戏评论和业界展望的文章，这是后话了。
叶伟和张弦这两位，实在都钧非等闲之辈，若论写作和编辑的资历，可以说比起电软初代的编辑们还要深，在《电玩迷》之前，他们便联手做过不只一本电玩题材的读物。凭借这些印刷品和书籍的基础，他们在以上海和江浙为中心的玩家圈子中很早便享有盛名。张弦多年来从事影视剧编导的工作，结合影视理论而撰写游戏攻略与评论，自有其独到的见地，而他的搭档，后来进入著名的外资游戏企业——上海育碧（ubi soft上海公司）成为游戏制作人至今的叶伟，更是国内由玩家成为业内人士的人群中的翘楚。总之，无论广大读者和玩家们是否赞同他们发表过的见解和言论，谁也不能否认这两人是值得纪念的前辈强者，也不能否认他们在国内电玩资讯界曾做出的贡献。尤其是叶伟，在后面我们将要回顾的《电软》历史中，此公亦将继续作为重要人物出现。

分享(0)

举报 | 1楼 2005-02-02 15:20 回复

电子游戏软件吧

已解：中国国内电玩业的问题

回复：中国国内电玩杂志内幕

收藏 回复

幻城幽梦 level_up 2

游戏批评也是次世代的吧```我淘到过一本2000年的```
没想到AKIRA竟然是元老级人物``对此宅有了新的认识

举报 | 70楼 2009-07-19 16:13 回复

---

y_level 1UP 1

原来某A也是元老啊，算算某A也过而立了吧~不容易~

218.83.159.*

十年没买《电软》了，不知道龙哥，老D，特工黄他们现在过得怎么样了。
偶尔也会祭出以前的《game集中营》翻翻，发现自己竟有些伤感。
真是"人间五十年，如梦似幻"啊。。。。。。。

123.122.112.*

顶，顺手转一个，权且作为这个历史的一个小小后续

————————————分割线——————————————

原《梦幻总动员》的人们在2009年的动向！
从《电电》到《梦总》，这些人带着我们看到了很多，感受了很多，尽管如今信息来源广泛了，但他们代表的那个时代的意义永远不会被忘却。

另一方面，虽然现在获得信息的渠道非常多，但这些人做的杂志，还是在被许多读者津津乐道，那是因为他们的杂志，带来的并不仅仅是新闻资讯，而且还有更多的评论、导读……更多的思想。

09年了，他们在做什么呢？

AKIRA——徐燕明，国内动漫资讯界的老大哥，1996曾在著名的阿KING背离建立《电电》事件后给阿KING友情捧场写过很多经典文章，但几年后回到了《电软》的公司，主持创立《动感新势力》至今，在国内同类出版物中长盛不衰。

BLUE——陈振宇，另一位老资格人物，和阿KING一起建立《电电》辉煌时代，后来缔造《梦总》传说的大神，现在GAMESPOT主持出版事物，《动画基地》就是他的作品。

绯雨焱——刘炎焱，原《梦总》顶梁柱的主力编辑，从2003年留学回国后，主持建设《24格》与《动漫贩》两本杂志至今，同样《梦总》出身的3000是他做这两本刊物的重要助手。

驰骋——黄漩，与绯雨一样是《梦总》出身的主力编辑，比较早离开梦总，和鸿鹄一起创立《新干线》，去年曾一度停刊，但09年东山再起，目前恢复《新干线》及《新干线漫小说》两本刊物。在《漫小说》上面，还经常可以看到著名作家马伯庸的名字。

JEDI——原梦总编辑，今年主持创刊《二次元》杂志。

赵一茹、韩栋——原梦总编辑，今年主持创刊《现视研》、《最彼女》两本刊物。

何光明——原梦总编辑，今年主持创刊《萌动漫》、《看动漫》、《听动漫》系列刊物。
————————————————————————

《电电》和《梦总》虽然都已不在，但这两本杂志，真的就是国内动漫界的黄埔军校啊

另外顺带请教，KING大如今在做啥呢？好像听说做了影视制片人？

61.174.245.*

58.24.212.*

94年9月刚读预备班的我拿到了电软的创刊号，现在还保留着，回忆过去，内牛满面

211.137.211.*

我高中才开始看的，那时候叶子主持闯家很怀念啊~现在不看电软了，但希望它能越办越好，即使中国电视游戏第一刊的称号已经被抢走。支持三栖人，支持电软和动心！

无双大蛇蛇 秘籍 4

我，真的想哭

辉夜姬_Lilin 2P 5

深刻。楼主的身份是？……

122.158.77.*

受教了。

我是在95年开始关注电软的。94合订本，95合订本，电刑室手记等等，呵呵，很怀念。

我想，无论是谁，只要关心过电软的人，都能从文中找到当初的感动吧。。。

顶作者！

60.186.235.*

唉，一个时代过去了，不知龙哥sp那些小编都去了哪里

XINGHAI8606 1UP 1

好久不买电软的路过了啊，记得第一次看还是在游戏厅（那家老板期期都买），家里好象还有几本九几年的吧。上大学后就没继续买了。。有电脑的确是影响很大。怀念以前玩游戏就拥有很纯净的快乐的日子`````

老实人甲 1UP 1

这个让我想起了 新选组 的历史……从 新撰组 那块牌子挂起到山南的切腹到伊东甲子太郎的分裂……

222.240.202.*

唉，我今年28了，也是从94典藏本买起的，期期不拉，为了游戏成绩没搞好，当初去当兵的时候一发狠全卖了。过了一段时间还是在买，有感情啊。但是现在的杂志真的是不想买了，真是办的不好，薄薄的一本来骗钱翻开什么也看不到。宁可不要光盘改成月刊回到原来啊，偶尔买了都是给电软做慈善了。

菜鸟坤 1UP 1

猥琐的龙二 1UP 1

作为老读者我压力很大……………………

221.199.120.*

老年人都爱做当年的梦，DR确实老了

60.164.192.*

电软还有一位很重要的人物不知道为什么没有人提？风林呢？他还在电软吗？10年了没再买过电软了。。。。

---

aixixia true_end 11

=。=风林还在

114.218.102.*

218.205.237.*

我买的第一本游戏杂志就是电电.没想到众小编这么强.也没想到后来电电居然消失了.

218.200.247.*

买第一本电软还是在高一的时候.真的很怀念那段时光。希望电软能走出底谷.再展宏图!

116.26.20.*

《电子游戏与电脑游戏》这本书还在吗 第一本彩色

孔崽子 1UP 1

神贴 留名 作为从没买过以上所有杂志的90后 我只看过掌机王Sp= =
买过一堆口袋迷但纯粹是因为喜欢神奇宝贝1年后才败了IDSi
不过电软有听过似乎(曾经)很彪悍
买过好几年的漫友 最小说现在都不买了 偶尔买本掌机王Sp缓解下网络的空虚
啊啊真是空虚呢

斯哥诺 金手指 12

回复：13楼
看完帖子在看到你的回复，发现你真是SB中的战斗机，全国找不到几个！

最爱1017 1UP 1

好文要支持

图片已删除

211.136.28.*

时空穿越贴

闪光海贝 1UP 1

留名。我碰巧都买过，不过没钱，所以只能买读者看看。哀，人间正道是沧桑

闪光海贝 1UP 1

留名。我碰巧都买过，不过没钱，所以只能买读者看看。哀，人间正道是沧桑



部长太多 遥不可及 14

好多年了，找不到是哪期介绍的！
知道的告知一声。

分享(0)

举报 | 来自iPhone客户端 1楼 2013-03-23 07:22 回复

退后下一步 金手指 12

告知一声

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-03-23 14:50 回复

gzgoo level_up 2

应该是04年介绍的，我是04年预定的，04或者05年入手这个的。一对。

举报 | 3楼 2013-12-24 20:49 回复

发表回复



ken10270818　bigboss 9

分享(0)

举报 | 来自Android客户端 1楼 2013-10-27 19:51 回复

ken10270818　bigboss 9

举报 | 来自Android客户端 2楼 2013-10-27 19:52 回复

ken10270818　bigboss 9

先发几张照片，表明一下身份

举报 | 来自Android客户端 3楼 2013-10-27 19:53 回复

ken10270818　bigboss 9

话说咱也是从红白机到计算机的骨灰玩家

举报 | 来自Android客户端 4楼 2013-10-27 19:54 回复

ken10270818　bigboss 9

电软陪伴我成长

举报 | 来自Android客户端 5楼 2013-10-27 19:55 回复

ken10270818　bigboss 9

最近孩子4岁了，想着买个游戏机跟儿子一起娱乐

举报 | 来自Android客户端 6楼 2013-10-27 19:56 回复

ken10270818　bigboss 9

现在有收入了，也可以买个潮流主机了。咋说也算骨灰玩家，电软看了好多年了，咋也不能被ps黑吧，就想着看看电软的网站，学习学习，百度一下，结果噩耗传来，12年就停刊了……

举报 | 来自Android客户端 7楼 2013-10-27 19:59 回复

ken10270818　bigboss 9

还好，没白百度，看到了这个贴吧，来发个帖子怀念一下。

举报 | 来自Android客户端 8楼 2013-10-27 20:00 回复

ken10270818　bigboss 9

吧里80后的举手我看看

举报 | 来自Android客户端 9楼 2013-10-27 20:00　收起回复

卡比兽量产型:
2013-11-2 15:16 回复

我也说一句

ken10270818　bigboss 9

举报 | 来自Android客户端 10楼 2013-10-27 20:08 回复

ken10270818　bigboss 9

举报 | 来自Android客户端 11楼 2013-10-27 20:09 回复

ken10270818　bigboss 9

举报 | 来自Android客户端 12楼 2013-10-27 20:10 回复

ken10270818　bigboss 9

准备买360体感套装，有指导么

举报 | 来自Android客户端 13楼 2013-10-27 21:05　收起回复

武当七绝: 家庭用还是wiiu好，360明显是买给自己玩的
2013-11-14 00:26 回复

ken10270818: 回复 武当七绝 :你知道的太多了
2013-11-14 21:41 回复

我也说一句

安闲_铃　金手指 12

我是90后，不举手就膜拜一下

举报 | 来自Android客户端 14楼 2013-10-27 21:19 回复

部长太多　遥不可及 14

我也是90后！

举报 | 来自iPhone客户端 15楼 2013-10-27 22:24 回复

弥卿的苍真　true_end 11

新人膜拜

举报 | 来自Android客户端 16楼 2013-10-31 09:36 回复

ken10270818　bigboss 9

90后很幸福啊，起步就是ps.ss.3do

举报 | 来自Android客户端 17楼 2013-10-31 09:47 回复

czsk008　1UP 1

我是从97合订刊开始的，期期都买，可惜的是全部的书都让老妈当废纸给卖了。

举报 | 18楼 2013-10-31 13:50　收起回复

ken10270818: 搬家好几次了，每次都没舍得卖
2013-11-1 07:54 回复

我也说一句

zheng201194　NPC 6

楼主有没有GAME集中营创刊号？93年的，是电软前身
有的话，求楼主爱心扫描！
不方便的话照相也行，能看见里面的字和图就行

举报 | 19楼 2013-11-01 23:41　收起回复

牛魔天尊: 创刊号有两本 第一册 第二册
2013-11-3 10:23 回复

zheng201194: 回复 牛魔天尊 :就是最早最早的第一本，上面根本没有电子游戏软件字样，只写着GAME集中营，可能就是你说的第一册。
2013-11-3 11:57 回复

牛魔天尊: 回复@zheng201194 ：那是试刊 试刊有两期 93年出的
2013-11-3 12:59 回复

zheng201194: 回复 牛魔天尊 :
2013-11-4 11:47 回复

我也说一句

卡比兽量产型　BOSS 7

我是80后~~

举报 | 20楼 2013-11-02 15:17 回复

只有妹子　winner 8

九零后

举报 | 来自手机贴吧 21楼 2013-11-02 17:02 回复

只有妹子　winner 8

九零后

举报 | 来自手机贴吧 22楼 2013-11-02 17:02 回复

ken10270818　bigboss 9

90后很多啊，看来80后很少有人还关注家用机了

举报 | 23楼 2013-11-03 15:05 回复

卡之毁灭　金手指 12

九零后报道

举报 | 来自Android客户端 24楼 2013-11-03 18:45　收起回复

卡之毁灭: 11月份的，再晚几天就是80后了
2013-11-3 18:46 回复

我也说一句

ken10270818　bigboss 9

360玩了一段时间了，后悔破解了，听说不能上网了

举报 | 来自Android客户端 25楼 2013-11-26 21:30 回复

yyde03　必杀技 3

你这些书我基本上都有，那些难以忘却的记忆啊，无限怀念。

发表回复　发贴请遵守贴吧协议及"七条底线"　分享到:
贴吧特权　图片　视频　音乐　表情　涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

资讯-我与PG的回忆（VOL.47）（一）

（待续）

我与PG的回忆（VOL.47）（二）

（待续）

我与PG的回忆（VOL.47）（三）

另类blog http://blog.sina.com.cn/u/1305826321

发表回复

潘多拉v1 BOSS

多边形：电软倒了，随便聊聊
关于刘文雨想卖掉电软的传闻，在江湖里已经飘扬了许久，听得多了，略感麻木。游戏平媒在苦逼角落里哼哼又不是一天两天的事情了，家家有本难念的经，偏偏最难念的是电视游戏这一本，所以当今天电软倒掉的消息传来，剩下的只有一声叹息。

月初的时候，曾有业内的一个朋友来找我过，说刘文雨又想把电软卖掉了（为什么要说又？），这次是真的要卖掉了，如果再卖不掉，就得停掉了。他有意收购，问我想不想一起合作，顺便探讨了一下电软以后的发展路线。我简单谈了自己的一些想法和建议，并答应回头整理成文邮件给他。惭愧的是后来因为种种原因未能履行诺言，虽然这一定不是这位朋友最终放弃的原因，但在这关键时刻总让人觉得有些过意不去，至今不好意思再联系这位朋友，不胜愧疚。

我加入UCG的时候，正是和电软的竞争白热化的阶段，双方在硬件和软件上都咬得死死的，最极端的时刻，在软件上，两家杂志甚至出现过互相“借鉴”专题企划的论题，在硬件上，赠品成本拼到了分的单位上，杂志售价也被逼到了绝路上。如果这是一场战争的话，那么和绝大多数战争一样，拼的是经济实力，从这一点上来说，电软败在了财政上的捉襟见肘，这或许不是最根本的原因，但也是最核心的问题之一。

或许作为曾经竞争对手的一员，在这里哀悼电软会被人说“兔死狐悲”，但我在05年（或是06年）给UCG社长的年终报告中就说过这样的话（原话不记得了，大意如此）：“电软作为UCG最重要的竞争对手，有其存在的必要性和合理性，没有竞争对手的市场不代表UCG的胜利，有了竞争对手才能证明这个市场的活力，也能让UCG更加努力前进。”到了今天这个时刻，我依然是这样的观点，电软的倒掉，与其说是UCG的步步紧逼，不如说是整个电视游戏平媒产业的悲哀。

这句话说出来自己都觉得好笑，所谓“产业”，基本存在于电视游戏玩家的意淫之中，这个产业从来就没有出现过，在以后相当长的一段时间里也不会出现，而所谓现状，放眼望去除了水货和盗版，还能看见什么？神游基本是竹篮打水，索尼早已是被打过一记闷棍，而微软根本就是个缩头乌龟。媒体，在这个产业中，一方面要依靠正规的市场，另一方面要依托有消费力的群体，偏偏这两者都基本不存在，你让平媒怎么活？如果说电脑游戏杂志早期尚且能抱着厂商大腿拿点广告费撑下去，电视游戏媒体基本只能靠发行来挣钱，这日子过得有多么艰难真是“默默无语两行泪，凄凄风吹泪易寒”。没有正规的市场，所有的梦想都是空想。想想已经死去的《游戏基地》曾经说过的话吧……

我相信很多在这个行业里的同行和我一样，电软是早期入行的启蒙读物之一，电软曾经是我们梦想的栖息之地，虽然电软的倒掉不等于梦想的倒掉，但那些曾经一起**过的青春，便是再也不会复返了……

分享(0)

举报 | 1楼 2012-05-04 20:31 回复

just自相相 金手指

这是多哥两个月前写的……

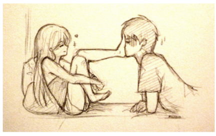
举报 | 2楼 2012-05-04 21:10 回复

easycat81 true_end

不知不觉电软停了两个多月了。。。

Zero_King true_end

电软确实是我的启蒙游戏杂志啊，最早的mgs蟲灵通天塔和寂静岭都是靠他了。。。唉



强袭々LOLI true_end

电软是我们曾经的回忆！



转载阿King回忆录：1995年春，我和《梦幻模拟战2...

飞天小魔猪ACE 吧主

未经作者允许就转载了，希望阿King他老人家多包涵

举报 | 1楼 2014-03-24 10:29 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

1995年春，我和《梦幻模拟战2》

King

我一直认为自己很幸运，在至今为止的生命历程中，体验过许许多多各种各样的幸福时光。这里要说的就是其中一段日子，当时是1995年，当时我是《电软》的编辑。
那会儿身为电玩杂志编辑的资讯收料手段，和如今网络时代相比，感觉上近乎马车与喷气机的差别：我们除了极少数偶尔有机会从海外厂商直接获得一点儿消息之外，基本也就是靠着订购《FAMI通》等几本海外杂志和资料书来收集资讯；游戏软件的获取环境也类似，大致上和国内广大玩家差不多，好在借着工作便利有不少开游戏专卖店的朋友，才得以比较方便地能在第一时间拿到些最新作品。
那年春节前后的两个月间，在和游戏相关的记忆中，印象最深的有三件事：
第一件是终于在节前入手了3DO。在那个年月，3DO的价格是个让人望而生畏的数字，仅靠当时做编辑的月薪真买不起这玩意儿，所以为了攒出点儿钱，那俩月几乎是每天一下班就去四处赶场演出，外加倒腾点儿小买卖，疯狂的辛苦之后，《侍魂》和《D之食桌》带来的喜悦让人觉得真是最好的回报，当然，代价是睡眠时间更少了……
第二件是京城的街机厅里出现《街霸2X》了。第一块主板登场的地点在西单，是一家新加坡娱乐设施集团投资的游戏厅，记得当时和龙哥两人在寒风中造访人家门店，和经理先生简单寒暄两句之后我就直扑2X机台，在众目睽睽之下选出豪鬼一路胜利而肤浅地顾盼自雄完全一副欠扁的讨厌德性……至于采访？那种事全都交给龙哥就好啦。
第三件，就是这段文字要说的重点——我拿到了世嘉MD版的《梦幻模拟战2》！

———————————————————————

尽管我其实是超任派，当时经常帮我订原版游戏的新街口纪大哥也是超任派（现在想起来很巧，当时在京城圈里玩单机游戏的好友和同事们，比如BLUE、SP他们，大多都是倾向于超任派），但我从纪兄手上拿到卡带的时候，仍然忍不住就呈现出了狂喜乱舞的状态。
我对这个系列太喜爱了，之前的1代尽管在PCE和MD上基本是同一个游戏，仍然分别玩了一遍又一遍，那明快的规则、那鲜活的人物、那动人的配乐、那正统的奇幻世界观……每一个要素都如同三伏天的冰小啤一样，不容分说地捕获了我少年幼稚的心灵。
说起来，在玩1代的时候我的日文程度还相当差劲，那时候能够得以了解剧情，全赖京城玩家圈里一位姓仇的大哥之赐——这位大哥手写的攻略本，复印后经他相熟的专卖店向广大玩家扩散，为时尚在《电软》正式创刊之前。关于这个攻略，有个说来有趣的小细节，在1代游戏中黑骑士兰斯登场那一话，游戏里的剧情介绍是"帝国军亲卫队长兰斯"，但由于游戏字幕全部都是平假名，所以仇大哥的版本中写作"帝国军神——卫队长兰斯"，发音是一样的，并不能算是仇大哥出错。后来我在杂志上整理1代攻略，顺手也用了"帝国军神"这个名称，直到又过了几年见到更完善的资料才知道是误会了。
我和这位仇兄见过几面，不算太熟，后来印象中他似乎也没怎么给游戏杂志写过东西，但就是因为《梦战1》攻略本的关系，使我在心里一直把他视为尊敬的前辈。

举报 | 2楼 2014-03-24 10:30 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

总之，这个游戏出续集了！而且卡带已经拿在我手上了！
于是那个周末，我推掉了所有的喝酒演出和约会，一头扎进了梦战的世界。
——什么？原来在圣剑兰格里沙之外，还有一把对极的魔剑阿尔哈萨德！？
——什么？这次的主角艾尔文不再是王子了，而是个乡下剑客！？不过怎么长得和以前的雷丁王子那么象？
——那么，宫廷魔法师大姐姐呢？近卫队长小姐姐呢？美貌小尼姑呢？还有那些让人怀念的可靠的糙汉领主和糙汉骑士们呢？这次会换一拨什么样的同伴呢……？
——帝国骑士怎么可以又是那么帅的！？哼……
——魔、魔法师大姐姐原来其实是不断转生的妖女！？
……
就这样，在一惊一乍的两天两夜试玩之后，我产生了一个念头：
——做一份全对白攻略吧！
会这样想的原因首先是出于对这游戏的热爱，并且我知道很多玩家有着和我一样的热爱；其次是我的日文水平在这个时期已经有了相当的提高，认为是时候让杂志添加一些以前没有过的色彩；还有一条则是个抖机灵的小聪明想法：我觉着战棋游戏的对白文字量相对比较小，比起翻译RPG，肯定这个会省力得多。
抱着雄心壮志的对于未来成就感的憧憬和对于自己小聪明的窃喜，我把卡带带去了编辑部。那之后的大半个月，几乎每天下班以后，编辑部放置着电视和游戏机的角落，都会持续灯火通明的状态到凌晨四点，
然后，全对白攻略终于完成了！
再然后，我就发现了一个早该发现的问题。
这厚厚的一摞稿纸，即使不细算字数，粗看上去，也肯定已经有着一整期杂志大半的量了！
……
……
……
根本用不着去和主编熏风老师商量，我自己也知道这玩意儿仅以占篇幅的程度就不可能发在杂志上了……
这种挫折感微妙得让人难以言喻。
后来我和龙哥软体动物他们诉苦，而他们都无一例外地带着好奇的眼神问我："……你自己写了不到一半的时候，就应该发现这个问题了吧？"
真没发现。
或者说，在当时那个状态，即使发现也已经停不下来了。
还有个后来成了好朋友的读者兄弟一起喝酒时听我说起这事儿，感想表达得更直接："King哥，你当时根本是玩儿傻了吧？"
……哈哈哈，反正我完成了，我生平第一份长篇文本翻译完成了，而且还是我最喜欢的游戏之一！半个月累到豁掉的壮绝奋斗本身也带来了无比的充实和振奋！那我还计较什么呢？发不发表无所谓啦。
这应该就是幸福的感受吧。

举报 | 3楼 2014-03-24 10:30 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

于是我把文本整了整，摘要地写了一篇只占了……记得也就是三个页码的简单剧情攻略，发在了杂志上。
可是杂志刚发刊，就又收到了《梦战2》新的猛料：
——这次其实是有四个隐藏剧情战场的！
我居然一个都没找出来……
然后还听说了一些比如去隐藏商店和选关之类的秘技，但不太准确，也不是很全。也没关系，我想，反正有时间进一步搜集，下期做在秘技栏目就好。当时虽然信息来源有限，但好在是做月刊，能让你多点儿空间去想办法找资料。
我就打国际长途拜托了一位日本友人，说要确认一下兰格里沙2代的吾拉哇咂，请他帮着在那边想法找找。
不久之后，我收到了这位朋友发来的传真，一看之下喜出望外。
不愧也是游戏玩家，这个鬼子哥们儿不仅帮我找到了各种秘技，而且还找来了所有角色的全职业转职表！
好棒！
我再次呈现了如字面意义的狂喜乱舞状态。
这就不是普通的秘技栏目内容了！再上一期大篇幅的货吧！
话虽如此，在《电软》上所谓大篇幅，其实一般也不会多于四个页码，而且还是已经出过一次攻略的游戏。不过《梦战2》毕竟也是热门，熏风老师痛快地许可了。
这就是后来很多读者朋友们见到的《梦幻模拟战2究极邪道攻略》。不过恐怕也有很多读者没能看到，因为那是停刊事件之前的最后一期，当时处分决定虽然还没下来，但似乎有些地区的发行部门听风就是雨，于是好似那期杂志在不少城市基本没有发售。
当时复杂的背景环境就不提了。如果我没记错的话，这篇《邪道攻略》我用King的名字是作为责任编辑出现，作者署名我随手写了个"天杠"，记不清怎么想的了，好像是因为那日本哥们儿喜欢打麻将的关系？

举报 | 4楼 2014-03-24 10:31 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

没有直接说攻略是阿King所写的原因，是因为觉得这篇里边都是秘技一类内容，那么说是作者无非也就是做个收集整理的工作，这些秘密要素又不是自己玩出来的，若是自居作者未免厚颜了些……但既然想起这话题写下这段文字，就很有必要承认一下了，因为后来发现当时出了个差错，在这儿该对当年的玩家们说声对不住。
缘由还是要从那个鬼子哥们儿发过来的传真说起。如大伙儿所知，梦战系列的角色转职表都很庞大，所以一张传真纸装不下，恰好把每个角色的最终职业都扔到了下一张纸上，而且经常是对不齐的，只能靠字面的意义来判断最终职业该对应之前的哪个上级职业。
这就发生了一个问题，问题出在白发苍苍的老壮士阿隆身上。因为他的成长树只有一个最终职业的可能性，而其他所有人的最终职业，其中一定有一个是从转职表最中间走过去的——那只有一个最终职业的话，肯定就是中间连过去的喽——而在攻略的时候我没让他走中间这条转职路线，所以做表的时候，完全想当然地就把成长转职线对在中间给指过去了。这应该是误了不少玩家，在此表示一下惭愧，致歉。幸好多年后网络发达了上线查查，看到有正确的成长树在玩家们当中传播，才庆幸自己的错误没有流毒太广。
不过，关于其实这个最终职业还有一个错误之处，不影响玩游戏，但却是我对自己这次工作最大的遗憾——如果说转职表的毛病还可以把一半责任推给传真机和阿隆这个不走寻常路的幺蛾子老头儿本身，那么这个错误我是真没地儿找辙，这就是阿隆最终职业的名称翻译问题。
职业称号是英文himaster的日文假名，也是这老头儿独有的最终职业，我在这里又犯了一个想当然类型的错误：因为包括前作在内，以前别的角色升级为带master的都是"龙骑士"——"龙骑统帅"、"剑士"——"剑士统帅"这样的，而升级为"统帅"之后，指挥修正范围和强度都大为提升，所以就自然而然地觉着，老头儿的最终职业随手翻译成"大统帅"不会有大错。
于是我就真的犯了大错了——如果阿隆进入这条最后的成长线，那么将具备以下特征：1，行动将比任何其他职业敏捷，上房上树来去自如；2，可以使用弓弩之类绝大多数职业不会使用的侠盗型武器；3，这是最重要的一点，战场上的武将指挥范围变成——没有！
……这哪儿是大统帅？根本就是独来独往的侠客嘛……
所以后来曾看到有玩家在网上说"为什么这么烂的职业却是大统帅？"当时我这个羞惭啊……
对不起。
记得似乎在网上见过后来有把这个职业名称翻译成类似"隐侠"的，这个确实比较靠谱，想来阿隆身为勇者，暮年解甲归田，成为孑然一身的隐居剑术大师，也符合他的身份，况且这原本也是master的意思之一。
在那段愉快的梦战旋律当中，这个错误是令我十分尴尬的一个怪音，不过，和那些愉快的音符一样，这个怪音虽然尴尬，但也同样是珍贵的回忆。

———————————————————————

谨以此文向所有热爱过梦战的玩家朋友们问个好。尽管那段日子远去，但我们不会忘记。

举报 | 5楼 2014-03-24 10:31 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

因为最初找不到本文的出处，我是有些怀疑，后经PG猴哥确认是阿King本人写的才决定转载。

举报 | 7楼 2014-03-24 10:38 回复

白徽明
true_end 11

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.322
版权费用 决定在线视频生死
5 上半月 2012年

2012年第1期 总第001期

主办单位 中国电子协会
第二主办单位 北京思得意咨询中心
主管单位 中国科学技术协会
社 长 王 非

编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总 编 熊潘梁
编 辑 部
主 编 熊潘梁
编 辑 李艳松 蒋东旭 张 双
特约编辑

分享(0)

举报 | 1楼 2012-09-08 00:14 回复

Jus啊喂
mother 10

龟 子？

贴吧涂鸦 By Just啊喂

これは 私の戦争です
AINA SAHALIM

刚大母嗒
bigboss 9

呵呵……

q6818369李
mother 10

那买的，发售了？

q6818369李
mother 10

版面看起来更像是电子软件····

贴吧游戏

NOT伪宅男
bigboss 9

这是电脑软硬件杂志

部长太多
遥不可及 14

哪里有游戏啊？版面全是电脑方面的！

baoyuli1983
true_end 11

把游戏两个字都打压到底了，无爱！

V路飞2
金手指 12

尚漫大吧主…………

夏沫幻舞
1UP 1

……

斷心杀
1UP 1

已经不是给闯关族的看的杂志了

pepe1125
2P 5

idea798346
true_end 11

看文章就知道是坑爹货了

DRAGO II WAR
云南曲靖 赵迪

把国米踩在脚下
BOSS 7

不可能入手。。这已经不是电子游戏软件了。。仅仅是个躯壳。。

最后一次来贴吧了，写点东西吧

只看楼主 收藏 回复

风月评击 true_end 11

平常来贴吧就是看看什么时间来新杂志，今天看到电软停刊，心里各种不舒服，如题，纪念一下。第一次买电软是在前年，买的还是好几年前的过刊，3块钱一本，有一本带光盘，攻略是大怪的死或生4，还有360发售介绍，。虽然我一个游戏机也没有，但我仍然看得津津有味，从那时我才知道电视游戏除了小霸王还有ps2,360.其实吸引我的不只是游戏很大部分是编辑的文风，唯夜风林大怪小沛还有我最崇拜的魔王。那时我转遍辛集也没找到新刊，。到了大学，逛沃尔玛时发现了电软，是311期。买下看玩发现认识的只有魔王的魂、小沛、猴子。而且没有以前那

分享(0)

举报 | 来自手机贴吧 1楼 2012-03-09 10:26 回复

风月评击 true_end 11

种轻松的感觉，处处迷漫着悲壮的气氛，没想到我只赶上了末班车，319买到了，psp在电软的指导下买到了。电软停刊了psp也快停产了。虽然我不怎么喜欢这些新的电软，但只买了11本电软的我听到停刊的消息也十分不舒服。怀念唯夜的闯家，怀念那时最震撼我的对白。手机打字，占了一节工图课写了这个，纪念一下我的电软吧告别¤

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2012-03-09 10:39 回复

风月评击 true_end 11

种轻松的感觉，处处迷漫着悲壮的气氛，没想到我只赶上了末班车，319买到了，psp在电软的指导下买到了。电软停刊了psp也快停产了。虽然我不怎么喜欢这些新的电软，但只买了11本电软的我听到停刊的消息也十分不舒服。怀念唯夜的闯家，怀念那时最震撼我的对白。手机打字，占了一节工图课写了这个，纪念一下我的电软吧告别¤



最近还是挺意外的

只看楼主 收藏 回复

Jus啊喂 mother 10

周六周日在暴走漫画的编辑部做了两天培训，今天通知我可以结束培训开始兼职工作了，职位的是实习主编，一周上三天班，至少不用闲在宿舍了

分享(0)

举报 | 1楼 2013-10-28 21:50 回复

Jus啊喂 mother 10

说来挺巧的，上次刷微博看到暴漫的招聘 正好这几天也在忙着找工作就试着投了份简历，没想到过了一会就接到电话第二天可以去面试了，这也是第一次知道这个公司总部在西安...

举报 | 2楼 2013-10-28 21:55 回复

Jus啊喂 mother 10

第二天早早的就来到公司的楼下转了半天比约定的时间提前二十分钟左右进去的，不算是很正式的面试，和两个主编聊了一会个人感觉表现一般吧，感觉这种公司应该偏向于招聘一些比较有个性有想法的吧，自己还是比较习惯规规矩矩一些，不过也没什么太大的问题，面试完后告知最晚第二天晚上通知面试结果

举报 | 3楼 2013-10-28 22:05 回复

Jus啊喂 mother 10

第二天等了一天没什么结果，想想大概也希望不大了吧毕竟自己还是业余的，不过还是想挣扎一下于是写了一篇感谢信，还是满有诚意的发了过去，不过这篇东西有没有被看到到现在也，没听他们提过....
第三天也没什么消息基本上已经是不抱希望了，虽然还是忍不住不停地去刷新邮件，没想到还真的在第四天晚上收到面试通过的邮件，实在是是挺意外的

举报 | 4楼 2013-10-28 22:11 回复

Jus啊喂 mother 10

恭喜通过面试~！
发件人：
收件人：zz5887 <zz5887@163.com>
时 间：2013年10月22日 19:12 (星期二)
邮件已被回复 查看详情

请在本周六（26日）早上10点准时来参加培训哈~么么哒~

期待已久的回复

举报 | 5楼 2013-10-28 22:14 回复

Jus啊喂 mother 10

以前看电软的时候就很喜欢编辑这个职业，当然也了解到它的辛苦之处，不过到是从来没有想过自己能有机会去做这个工作，毕竟学习的是电气工程自动化这个纯工科的专业（后来见到一起培训的五个大学生除了我都是艺术类专业的，就我自己感觉来说综合能力方面也并不比他们来的差）。
要说自己能理直气壮地去应聘并且拿下这个工作首先还是离不开和汁叔@8——28蔬菜汁 的一些合作，多谢汁叔给那时候的我那么多机会，给少年的人生埋下了深深的flag

举报 | 6楼 2013-10-28 22:29 回复

Jus啊喂 mother 10

培训这两天基本上把各种类型的工作都接触了一下，包括素材搜集、审核投稿、置顶排版、作品创作，还有宣传文案策划，专题策划这样偏文字类的，总之都算顺利的完成了

Jus啊喂 mother 10

至于以后能不能够把工作一直做下去现在也说不好，家里面还是把这个当做兼职社会实践之类的比较在意发展前景不怎么希望我一直做下去，不过对我来说这还算是一份比较理想的职业，正好趁着年轻还是很希望能为这样一个工作好好奋斗一下。
总之能获得这个工作还是挺不容易的，同学之间能和我一样找到一个自己喜欢的工作的还真是没有几个，所以说不管以后怎么样还是先尽最大努力做好眼前的工作就好了，总是考虑那么多就真的要变成大叔了(°Д °;)

Jus啊喂 mother 10

想到什么就写什么了，就先这么多吧...

最后贴个前几天半夜没事涂的小漫画，偶尔也尝试一些治愈向的东西

Jus啊喂 mother 10

兔崽馆 金手指 12

楼主你为何这么屌？orz

部长太多 遥不可及 14

电软的复兴就靠LZ你了！

弥娜的苍真 true_end 11

最后一张大治愈！

安闲_铃 金手指 12

。。。本来就是想吐槽但是完全吐不出来啊！恭喜祝lz工作顺利！就这样了吧

8——28蔬菜汁 winner 8

最近我也在做一些类似反思自己的人生轨迹这种听上去很流弊的事情，想想，不管是在电软也好，在其他公司也罢，能和少年们交流实在是一件欢欣鼓舞的事情，尤其是听到"不用给钱真的不用给我钱啦，能帮到你们已经很开心"之类的话的时候，事业低谷的低落心情一下子变得高涨起来，那并不是找到了搬砖的人那么简单，而是可以和少年一起成长，吸收各种负能量，冒着来自各种方向的"你们这到底是在做神马"那样的炮火，还是一如既往的成长，最后变成了很奇怪的东西也不一定的状态，就在这期间认识了很多得到共鸣的家伙，于是大家一起抽风、吐口水还是什么的瞬间，感到无比的欣慰。
最近还是在做一些反思自己的工作和生活意义这种流弊的事情，于是看到了这个帖子，心情一下高涨了也不知道到底是为神马，工作啊生活啊神马的想不清楚就用一辈子慢慢去想吧，那些东西也许最后也不是什么很重要的事情啦也许。
不过最近真的想养一只小狗狗，虽然家里家外都没有人支持我，呜呜呜。虽然已经过了蹲在墙角默默哭泣的年纪但还是禁不住就是想那样做也许这根本和年龄没有半毛关系。
拜托阿喂做的那些漫画和头像我现在都有在看和使用，那是我们青春的记忆——如果你以为我会说出这么感人的话就错了，我想说的是，你被骗了！其实我那些头像都被我用在炫耀的帖子和QQ头像上了。我也不知道到底有什么值得炫耀的，那时你再努努力画好一点也许我的光芒会更璀璨吧喂！也许......总之阿喂，请你带着"都是因为我的过错"这样的心理负担和悔恨的心情，继续你那还在成长的奇怪人生轨迹吧~你的身后有一群大叔在做着支持你的样子其实不知道是什么事情和手伸向裤裆掏啊掏那样的手势也不一定呢。
《阅关族的家》特别节目-"和读者just喂谈心"到此告一段落，请大家继续支持《阅关族的家》和《电子游戏软件》

-------------------------------just阿喂作品附赠-------------------------------

828三明治 true_end 11

楼上的各位能不能不让我这么激动

沙咖花 金手指 12

打算上大学去日本进修画画电脑游戏各种方面，再去深圳去UCG希望楼主的这些事能激励我吧，

弥娜的苍真 true_end 11

要继续关注暴漫的节奏啊......

遇后下一步 金手指 12

赶脚好励志的说

园又3红了 true_end 11

不愧是啊喂 伪毕业生得我也有了目标

艾路喵nov mother 10

他们觉得我们的任务是好好学习，，而不是音乐画画拯救世界，，

杰城14桂 金手指 12

好样的，啊喂

aixixia true_end 11

恭喜了！能够做自己喜欢的事情，好好的燃烧青春吧

q6818369李 mother 10

啊喂你也到了工作的时候了......
我想起了那日在女仆咖啡厅的奔跑，那是喔逝去的青春，我的那个夏天一片无悔......

圣德太子丿 true_end 11

啊喂也工作了，时间过得太快啦

x大风起兮y 金手指 12

......

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 分享到：
贴吧特权 图片 视频 音乐 表情 涂鸦
开通超级会员发贴6倍经验
发表

game集中营吧

已关注 | 取消 关注：529 贴子：4,433

签到 03月24日 漏签0天

飞天小魔猪ACE 吧主

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2013-05-05 20:19 回复

相关推荐
为了这游戏专门入手x1手柄 看到好价格忍不住手贱 351
跟上时代，入手了PS4手柄，各种游戏终于可以爽玩了 就是不知道为什么有些... 73
键鼠党终于抛弃了没有震动的游戏体验，入手PS4... 143
手柄终于到了，可以可以尽情玩耍的时间太少了。 137

飞天小魔猪ACE 吧主

FZ10手柄

举报 | 4楼 2013-05-05 20:28 收起回复

leon8832: 羡慕，3do现在还有几人能记得 2014-2-4 10:55 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 leon8832 : 偶现在也在玩哦 2014-2-4 16:02 回复

钢铁冰河: 回复 飞天小魔猪ACE :我朋友"机皇"隔三差五就会很伤感的跟我说他以前收藏的某个游戏永远都无法启动了。。。。 2014-2-5 23:11 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 钢铁冰河 :可能是保养问题，南边朋友总是为环境潮湿软硬件易损坏伤脑筋，可以请那位仁兄一同加入GAME集中营群吗，大家都是同道众人的 2014-2-5 23:21 回复

钢铁冰河: 回复 飞天小魔猪ACE :我们这边是标准的北方，不过电器这东西本来就是那种能放坏的东西，没法子了。我会把群号给他，哈哈。让机皇找到组织。 2014-2-6 13:32 回复

还有2条回复，点击查看 我也说一句

飞天小魔猪ACE 吧主

鬼屋魔影1，最初出现在PC上，后移植3DO版，3DAVG游戏鼻祖，可说是生化危机的前身。

举报 | 5楼 2013-05-05 20:29 收起回复

iloveique: 好游戏！此作我相当喜欢 2013-5-7 14:17 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 iloveique :我卡在2代某一处，到现在也没通关 2013-5-7 15:52 回复

最近入手的3DO手柄和一些游戏~

取消只看楼主 收藏 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

鬼屋魔影2，剧情表现更加细致，过场像电影一样。动作较前作有所加强。

举报 | 6楼 2013-05-05 20:40 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

宇宙骑警的资料片，内容有游戏原声，预告片，以及一些设定资料。

举报 | 7楼 2013-05-05 20:42 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

极品飞车，众所周知的名作系列第一作，最初单为3DO开发，因推出较晚，对3DO的推广没有产生太大作用，很有纪念意义。即使是在3D机能欠缺的3DO主机上，表现仍然出彩，无争议的3DO最强赛车游戏，。。。话说，3DO的其他赛车游戏也太烂了

举报 | 8楼 2013-05-05 20:49 收起回复

赵洋一世祖: 话说暴力摩托那也是很风骚的。。。 2013-5-6 10:05 回复

leon8832: 18已经在各种平台移植了！唉极品飞车的今天好庞大 2014-2-4 10:56 回复

飞天小魔猪ACE: 回复 leon8832 :最初是为3DO开发的哦~ 2014-2-4 16:00 回复

我也说一句

飞天小魔猪ACE 吧主

三国志4，使用了电视剧三国演义真人影像表现过场的三国志游戏，此作游戏性极高，系列中的经典之作。3DO版音乐也是亮点，缺点是游戏需要读盘，节奏慢。

举报 | 9楼 2013-05-05 20:56 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

D之食卓，胖子的成名作。这部游戏可能比3DO主机还要有名。。入手是为了纪念胖子

举报 | 10楼 2013-05-05 20:58 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

霍克，主人公本来是国王身边的小侍从，在一次宴会上救了差点被食物噎死的国王而受封成爵士，和怪物种族霍克作战，保卫王国领土，游戏分为SLG，ACT两部分，在SLG中要建设村庄增加人口和财富，同时布置防卫墙和陷阱，ACT部分直接拿起剑和怪物们对抗，可以买入各种道具以及雇佣士兵，此作非常好玩，在3DO游戏中十分难得。

举报 | 11楼 2013-05-05 21:05 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

街霸IIX，3DO最好的格斗游戏，画面强，音乐好，可能比SS版还要好那么一点点。

举报 | 12楼 2013-05-05 21:08 收起回复

飞天小魔猪ACE 吧主

逆火，欧美评价很高的一作，画面有点像FC的赤色要塞，但是游戏性绝对不如赤色要塞。背景音乐都是交响乐，比如女武神的行进~

举报 | 13楼 2013-05-05 21:12 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

神秘岛1代，悬疑AVG游戏FAN的最爱~

举报 | 14楼 2013-05-05 21:13 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

信长野望霸王传，和3DO三国志4一样使用了真人影像做过场，这作我一直没玩。

举报 | 15楼 2013-05-05 21:15 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

模拟大楼，用现在话来说，最初也是3DO独占，后3DO不济转战SS平台，可能也有PS版，玩起来像模拟都市的大楼版，游戏创意很有趣，这种有趣也得到任天堂认可，200X年移植到GBA NDS掌机上。

举报 | 17楼 2013-05-06 10:10 回复

飞天小魔猪ACE 吧主

举报 | 18楼 2013-05-09 18:31 收起回复

发表回复

发贴请遵守贴吧协议及"七条底线" 贴吧投诉

发表 保存至快速回贴

最近入手的几部国产掌机比较评测

akuma_oni 中级粉丝 2

一楼献给度娘

送TA礼物 分享

举报 | 1楼 2015-04-05 13:27 回复

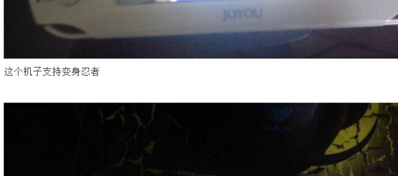
首先是丁果a330，这个实际上是歌美a330的换壳缩水机，主控是华芯飞的cc1800，集成ARM9@400MHz，内置64m的RAM以及4G的nand，屏幕是3寸320x240，但是是P排，而且可视角度十分糟糕，电池内置且不可更换。整机的模具设计很不错，机身很小巧。虽然十字键偏软，但是手感整体还是很赞，LR肩键用的胶垫的设计类似PSP，按起来也很舒服，这方面好评。



内置FC、MD、GBA、neogeo、cps1、cps2、SFC模拟器，还有独创的cc格式的软件，值得一提的有从丁果a320继承过来的七夜，天地道，仙剑奇侠传1这类游戏。
就模拟器而言，FC模拟器对中文游戏支持度相当的一般，绝大部分外星科技的作品不支持，不过能跑某个版本的天使之翼2，以及吞食天地2中文版的某些改版，算是个加分点吧；MD模拟器完成度尚可，绝大部分游戏都能全速不卡，但是有少数几个台湾出的中文游戏声音不正常；CPS1部分游戏不支持，不过可能是rom的版本不合适。支持的游戏基本都是全速运行的，效果很好；CPS2和NEO的游戏都要转换，而且有相当一部分游戏不支持；七夜和天地道这些塞班过来的游戏，相对那些配置了ARM11@369MHz的塞班手机来说，感觉上似乎运行有些偏慢，但是比起QD跑起来的效果，还是要好很多。
这个型号的a330内置的nand芯片传输速度相当的慢，甚至还比不上C4的外置存储卡，导致游戏退出时要等好几秒甚至有些时候得等几十秒，相当的影响体验感觉。只能说，相对于150块的价格还算合格吧。

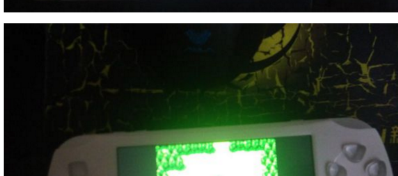
举报 | 8楼 2015-04-05 14:04 回复

这个巨游s430入手价180，貌似是巨游在以这个价格洗货，实际拿到手以后也确实能够理解这机子为什么会要洗货了。虽然是寨P造型，不过机身外壳做得还算比较精致，拿在手里手感也还比较舒服，但是，手感只能说太糟糕了，首先十字键居然用了完全分离的设计，也就是说，在这个机子上方向键和右边的操作按键基本是没区别的，而且方向键还会刮键，进一步影响操作，这个机子也有一个和PSP造型一样的滑杆，但是这个滑杆装配过紧，几乎没有实用价值，LR肩键是直接用按键顶着一个触点开关，十分僵硬，手感不能说是合格的。
S430的主控似乎是采用了炬力1007方案，集成的CPU是个mips@420MHz，以及配有128M的RAM，性能比丁果a330似乎要强一些，配的屏幕也是和PSP一样的480X272分辨率的4.3寸屏，不过和PSP不一样的是，这个屏是个三缺一的TN屏，比a330那个P排小屏还是要好一些的。



这个机子支持变身忍者

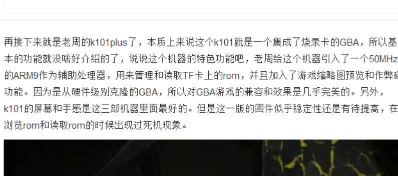




拉迪雅战记和梦境之王，这两个模拟器老大难也基本能跑起来
炬力这个方案似乎还是比较强力的，甚至能支持到PS1，不过不知道这个PS1模拟器的源码是不是来自PSX4all，如果是的话，那这个模拟器的优化还算不错了，能以区区420MHz能跑顺大多数2D游戏，倒是3D游戏基本不用想了，差不多都是幻灯片。这个机器其他平台模拟器都非常一般，稳定性和兼容性甚至还不如更老的丁果a330，不过其中还是有一些亮点的，其中之一是FC模拟器，据说是移植自PSP上由国内牛人强化过中文游戏兼容性的NesterJ，确实试用发现效果以及兼容性和PSP的NesterJ差不多一模一样；另外还有移植PSP版本的FBA，连运行后生成的缓存文件都相同。不过有个问题啊，既然这个机子的模拟器效果、外形、屏幕都和PSP差不多，而手感还不如PSP，我有什么理由不去买个PSP而非得买个这玩意呢……

举报 | 9楼 2015-04-05 14:57 回复

再接下来就是老周的k101plus了，本质上来说这个k101就是一个集成了烧录卡的GBA，所以基本的功能就没啥好介绍的了，说说这个机器的特色功能吧，老周给这个机器引入了一个50MHz的ARM9作为辅助处理器，用来管理和读取TF卡上的rom，并且加入了游戏缩略图预览和作弊码功能。因为是从硬件级别克隆的GBA，所以对GBA游戏的兼容和效果是几乎完美的。另外，k101的屏幕和手感是这三部机器里面最好的。但是这一版的固件似乎稳定性还是有待提高，在浏览rom和读取rom的时候出现过死机现象。



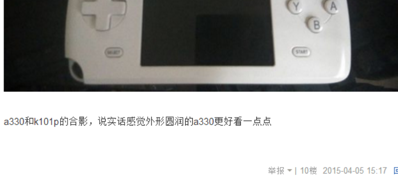
图上是GBA版的马克思佩恩，可以看出色彩和清晰度是很不错的

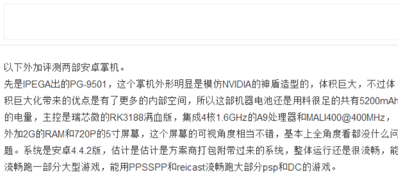


a330和k101p的合影，说实话感觉外形圆润的a330更好看一点点

举报 | 10楼 2015-04-05 15:17 回复

以下外加评测两部安卓掌机。
先是IPEGA出的PG-9501，这个掌机外形明显是模仿NVIDIA的神盾造型的，体积巨大，不过体积巨大化带来的优点是有了更多的内部空间，所以这部机器电池还是用料很足的共有5200mAh的电量，主控是瑞芯微的RK3188满血版，集成4核1.6GHz的A9处理器和MALI400@400MHz，外加2G的RAM和720P的5寸屏幕，这个屏幕的可视角度相当不错，基本上全角度看都没什么问题。系统是安卓4.4.2版，估计是估计是方案商打包附带过来的系统，整体运行还是很流畅，能流畅跑一部分大型游戏，能用PPSSPP和reicast流畅跑大部分psp和DC的游戏。









翻开盖以后就会发现这个机子的下盖板上设计了一个凹陷的结构，使得外形比起已经很奇葩的神盾，显得更加的奇葩。虽然奇葩，但是手感意外的不错。

举报 | 11楼 2015-04-05 15:52 回复

幽游26 初级粉丝 1

消灭零回复

举报 | 来自Android客户端 12楼 2015-05-01 22:56 回复



老阿凡提 1UP

我从中学时开始看电软，九几年的时候，一直看到上大学。后来网络普及后就很少看这类书了，不过一直到06年还在买，然后去年突然听说电软停刊心里很不是滋味，虽然自从2000年后感觉电软发展不如从前，但是作为从小陪伴我长大的游戏类刊物还是有一定的感情，想起那个没有网络的时代，天天盼着一月一期的电软会有什么新内容，会有什么新秘籍，会有什么小便的吐槽，会有什么好看的海报....唉，电软伴随着青春已经一去不返了...昨晚突然梦到了以前和大家一起分看电软的情景，以及电软停刊等，醒来后突然很感伤....

分享(0)

举报 | 1楼 2013-03-07 17:52 回复

宇理炎 1UP

现在大家都结婚生子，忙社会生活了，电子游戏时代对我们而言完了

举报 | 来自手机贴吧 2楼 2013-03-07 23:01 回复

sweker NPC

也别太伤感嘛，等以后老了闲来没事做的时候再好好还游戏债吧

举报 | 来自手机贴吧 3楼 2013-03-13 16:37 收起回复

老阿凡提：怎么还？
2013-3-13 16:41 回复

我也说一句

yangico bigboss

同感

举报 | 来自手机贴吧 4楼 2013-03-14 07:48 回复

部长太多 遥不可及

淡定

举报 | 来自iPhone客户端 5楼 2013-03-14 08:37 回复

5 回复贴，共1页 <<返回电子游戏软件吧


THE END